



CorelDRAW® GRAPHICS SUITE X6

MANUAL

Manual do CorelDRAW® Graphics Suite X6

111020

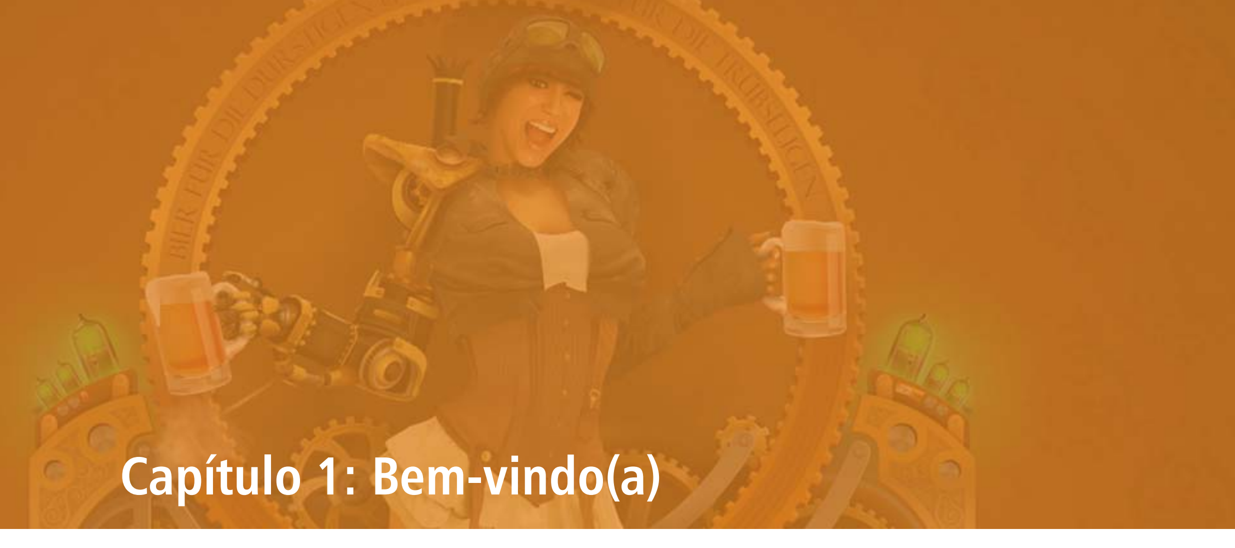
Tabela de conteúdo



Imagem criada por
Joseph Diaz
USA

Parte Um

Introdução



Capítulo 1: Bem-vindo(a)

Capítulo 1: Bem-vindo(a)

Bem-vindo ao CorelDRAW® Graphics Suite X6, uma abrangente solução de software para design gráfico, layout de páginas e edição de fotos.

O que está incluído na CorelDRAW Graphics Suite X6

A CorelDRAW Graphics Suite X6 inclui os seguintes aplicativos:

- CorelDRAW®
- Corel® PHOTO-PAINT™
- Corel CAPTURE™
- Corel® CONNECT™
- Bitstream® Font Navigator®

CorelDRAW

O CorelDRAW é um aplicativo gráfico intuitivo e versátil para criar ilustrações vetoriais de alta qualidade, designs de logotipos e layouts de páginas.

Corel PHOTO-PAINT

O Corel® PHOTO-PAINT™ é um aplicativo completo de edição de imagens que permite retocar e aprimorar fotos, bem como criar ilustrações e pinturas originais em bitmap. É possível corrigir com facilidade problemas de olhos vermelhos ou de exposição, retocar arquivos de câmera RAW e preparar imagens para a Web.

Corel CAPTURE

O Corel CAPTURE é um aplicativo fácil de usar para capturar imagens da tela do computador.

Corel CONNECT

O Corel® CONNECT™ é um aplicativo que fornece acesso fácil a conteúdos como cliparts, fotos, fontes, entre outros.

Navegador de fontes bitstream

O Bitstream Font Navigator é um aplicativo para procurar, organizar e gerenciar fontes.

Sobre este manual

Este manual destina-se a enriquecer sua experiência ao trabalhar com o CorelDRAW e o Corel PHOTO-PAINT e inspirá-lo a fazer mais do que imaginava ser possível. Cada capítulo apresenta a área de trabalho de cada aplicativo e fornece dicas e técnicas que podem ajudá-lo, independentemente de seu nível de habilidade.

Este manual está dividido em sete partes.

Parte Um: Introdução

Os capítulos 1 a 3 descrevem os novos recursos do CorelDRAW Graphics Suite X6, bem como os recursos de aprendizagem disponíveis online e em cada aplicativo.

Parte Dois: Noções básicas

Os capítulos 4 e 5 apresentam informações básicas sobre o CorelDRAW e o Corel PHOTO-PAINT, incluindo tours pela área de trabalho que descrevem as principais ferramentas de cada aplicativo.

Parte Três: Cor, tipo e estilos

Os capítulos 6 a 8 fornecem uma revisão de conceitos fundamentais de cores e mostram como trabalhar com cores e textos, além de como formatar objetos usando estilos e conjuntos de estilos.

Parte Quatro: Guia de conteúdo digital

Os capítulos 9 fornecem informações sobre como trabalhar com o Corel CONNECT e apresentam o conteúdo disponível, como cliparts, fotos e fontes.

Parte Cinco: Galeria

Uma coleção espetacular de arte final, criada no CorelDRAW Graphics Suite por designers e ilustradores profissionais, está incluída na última parte deste manual.



Para acessar este manual no formato PDF, clique em **Ajuda ▸ Manual**.

Convenções do manual

As convenções a seguir a localização de informações neste manual.

Referências à interface do aplicativo

Referências a elementos da interface do aplicativo, como comandos de menu, são indicadas pela formatação em negrito. Por exemplo, "Clique em **Arquivo ▸ Abrir**" refere-se a clicar em **Arquivo** na barra de menus e no comando **Abrir**.

Dicas:

O manual contém dicas breves, que podem destacar partes do fluxo de trabalho, oferecer ideias criativas que você pode tentar ou fornecer informações sobre como executar uma tarefa. Essas dicas estão recuadas e marcadas por um ícone especial para fácil referência.

Páginas codificadas por cores

Cada parte do manual é codificada para referência fácil com uma faixa distinta de cor na área superior esquerda ou direita da página.

Referências cruzadas

Se desejar obter mais informações sobre um assunto específico, use as referências cruzadas. São usados dois tipos de referências cruzadas neste manual:

- referências cruzadas à Ajuda em um aplicativo;
- referências cruzadas a uma página específica no Manual.

Se uma referência cruzada apontar para a Ajuda, acesse as informações iniciando o aplicativo específico, clicando em **Ajuda ▸ Tópicos da Ajuda** e, em seguida, procurando e pesquisando o tópico relevante.

Outros recursos de aprendizagem

Além deste manual, vários outros recursos de aprendizagem podem ajudá-lo a se familiarizar com o CorelDRAW Graphics Suite X6. Por exemplo, é possível usar a Ajuda para aprender sobre ferramentas e técnicas básicas, visitar a comunidade CorelDRAW.com, fazer perguntas e receber ajuda e sugestões de outros usuários ou então assistir tutoriais em vídeo para ver o design gráfico em ação.

Ajuda

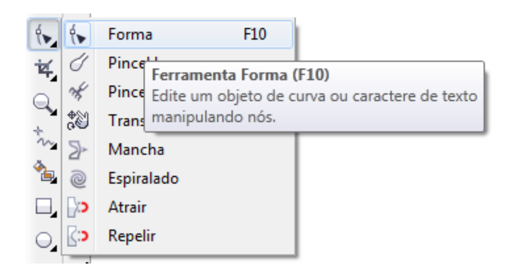
A Ajuda pode ser acessada no aplicativo e fornece informações abrangentes sobre os recursos do produto. Você pode navegar por uma lista de tópicos, procurar ferramentas e

tópicos no índice remissivo ou pesquisar por palavras específicas.

 Para acessar a Ajuda, clique em **Ajuda ▸ Tópicos da Ajuda**. O aplicativo exibirá a Ajuda baseada na Web se houver uma conexão com a Internet disponível ou a Ajuda local se não houver nenhuma conexão com a Internet.

Dicas de ferramentas

As dicas de ferramentas fornecem informações úteis sobre controles do aplicativo ao posicionar o ponteiro sobre ícones, botões e outros elementos da interface.



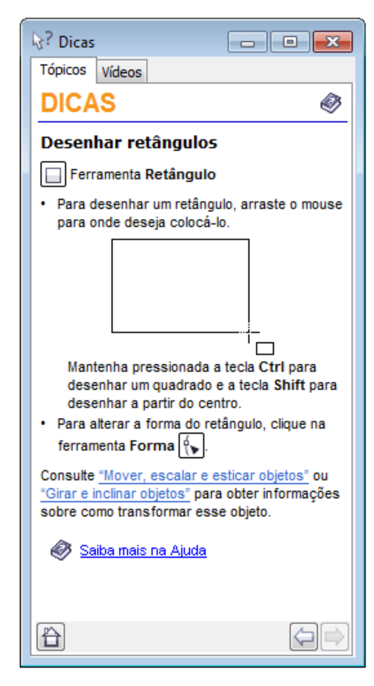
Exemplo de uma dica de ferramenta

Dicas

As dicas fornecem informações instantâneas sobre as ferramentas na caixa de ferramentas. Ao clicar em uma ferramenta, é exibida uma dica informando como usar a ferramenta selecionada. As dicas são exibidas por padrão na janela de encaixe **Dicas**, no lado direito da janela do aplicativo, mas é possível ocultá-las quando você não precisar mais delas.

 Para exibir ou ocultar Dicas, clique em **Ajuda ▸ Dicas**.

Para localizar mais informações sobre uma ferramenta, acesse um tópico relevante da Ajuda clicando no botão **Ajuda** no canto superior direito da janela de encaixe **Dicas**.



*Janela de encaixe **Dicas** no CorelDRAW*

Tela de boas-vindas

A tela de Boas-vindas oferece acesso fácil aos recursos nos aplicativos e permite concluir com rapidez tarefas comuns, como abrir arquivos e iniciar arquivos a partir de modelos. Você também poderá encontrar novos recursos no CorelDRAW Graphics Suite X6 e se inspirar nos designs gráficos apresentados nas páginas da Galeria. Além disso, há tutoriais, dicas e as mais recentes atualizações do produto.

 A tela de Boas-vindas também pode ser acessada clicando em **Ajuda ▸ Tela de Boas-vindas**.

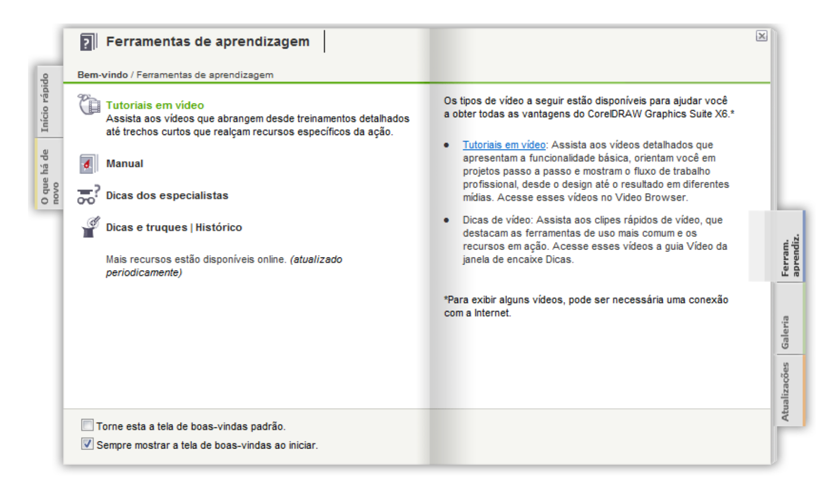
Vídeos

Vídeos curtos estão disponíveis para mostrar a você como realizar tarefas básicas como desenhar, criar formas e colorir objetos no CorelDRAW ou criar máscaras e cortar no Corel PHOTO-PAINT. Além disso, tutoriais em vídeo

mais longos apresentam o ambiente de trabalho do CorelDRAW e do Corel PHOTO-PAINT. Também ensinam detalhadamente tarefas e técnicas específicas.

Para acessar os vídeos curtos, clique na guia **Vídeos** na janela de encaixe **Dicas**.

Para acessar os tutoriais em vídeo, clique em **Ajuda ▸ Tutoriais em vídeo**.



Tela de Boas-vindas do CorelDRAW

Recursos baseados na Web

Os seguintes recursos estão disponíveis no site da Corel (**www.corel.com**) para ajudá-lo a aproveitar o máximo do CorelDRAW Graphics Suite X6:

- **Base de conhecimento da Corel** — Os artigos neste banco de dados pesquisável foram escritos por membros da equipe de Suporte Técnico da Corel em resposta a perguntas de usuários do CorelDRAW Graphics Suite.
- **Comunidade CorelDRAW.com**— Neste ambiente on-line, é possível compartilhar suas experiências com o produto, fazer perguntas e receber ajuda e sugestões de outros usuários.
- **Dicas e truques** — Estas informações valiosas são fornecidas pela equipe de Documentação da Corel para ajudá-lo a aproveitar ao máximo os recursos do produto.
- **Tutoriais** — Tutoriais detalhados permitem compartilhar os conhecimentos e as técnicas de especialistas no CorelDRAW Graphics Suite.
- **Recursos de terceiros** — Para obter mais informações sobre as ferramentas da suíte, acesse recursos on-line e de impressão de terceiros que abrangem várias áreas de design gráfico.

Guia de Programação de Macros

O *Guia de Programação de Macros do CorelDRAW Graphics Suite X6* fornece uma abordagem instrutiva simplificada para programar macros para o CorelDRAW Graphics Suite X6. Criar macros com o CorelDRAW e o Corel PHOTO-PAINT permite automatizar tarefas e fornecer soluções personalizadas.

Você pode usar o Microsoft® Visual Basic for Applications (VBA) ou o Microsoft Visual Studio Tools for Applications (VSTA) para criar macros.

Se a sua instalação do CorelDRAW Graphics Suite X6 incluir VBA ou VSTA, será possível acessar o guia de programação de macros clicando em **Iniciar ▸ Todos os programas ▸ CorelDRAW Graphics Suite X6 ▸ Documentação**.

Guia de Implantação em Rede

O *Guia de Implantação do CorelDRAW Graphics Suite X6* é um recurso passo a passo para implantar o CorelDRAW Graphics Suite X6 em uma rede. O guia é fornecido a clientes que adquirem uma licença por volume (“vários usuários”) do CorelDRAW Graphics Suite X6 para suas organizações.

Para adquirir uma licença de volume do CorelDRAW Graphics Suite X6 e obter o *Guia de Implantação do CorelDRAW Graphics Suite X6*, entre em contato com os Serviços de Suporte da Corel (**www.corel.com/support**).

Recursos personalizados de treinamento e integração

A Corel Corporation possui parcerias de treinamento com outras empresas e fornece recursos para desenvolvedores e consultores.

Treinamento personalizado Corel

A equipe de Especialistas em Treinamento da Corel (Corel Training Specialists) pode oferecer treinamentos personalizados, adaptados especialmente ao seu ambiente de trabalho, para ajudá-lo a aproveitar ao máximo o software Corel que você instalou. Esses especialistas podem ajudá-lo a desenvolver um currículo prático e relevante para as necessidades de sua organização. Para obter mais informações, visite **www.corel.com/customizedtraining**.

Corel Training Partners

Um parceiro de treinamento Corel Training Partner (CTP) é uma organização local independente e oficialmente credenciada que fornece treinamento e recursos de treinamento em produtos Corel. Os CTPs estão espalhados pelo mundo todo para sua conveniência. Para encontrar um parceiro perto de você, visite **www.corel.com**.

Corel Technology Partners

Os parceiros Corel Technology Partners são empresas que incorporam a tecnologia Corel em seus produtos, desenvolvem plug-ins para o software Corel ou integram aplicativos isolados às soluções tecnológicas Corel. Esse abrangente programa destina-se especialmente a desenvolvedores e consultores e inclui os componentes necessários para criar, desenvolver, testar e comercializar soluções personalizadas relacionadas a produtos Corel.

Para obter mais informações sobre parceiros Corel Technology Partners, entre em contato com a Corel Corporation pelo e-mail **techpartner@corel.com**.



Capítulo 2: Instalação e suporte

Capítulo 2: Instalação e suporte

A Suíte de Aplicativos Gráficos CorelDRAW X6 é fácil de instalar, registrar e personalizar.

Instalar os aplicativos da Suíte de Aplicativos Gráficos CorelDRAW

O assistente de instalação facilita a instalação de aplicativos e componentes da Suíte de Aplicativos Gráficos CorelDRAW. É possível instalar os aplicativos com as configurações padrão ou personalizar a instalação escolhendo diferentes opções.

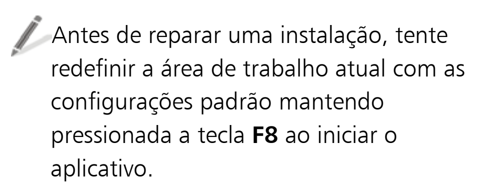
Ao inserir o disco de instalação na unidade de DVD, o assistente de instalação é iniciado automaticamente. Siga as instruções na tela para concluir a instalação.

(Windows® 7 e Windows Vista) Se o assistente de instalação não for iniciado automaticamente, clique em **Iniciar** na barra de tarefas do Windows e digite **X:\autorun.exe** na caixa de busca, em que **X** é a letra que corresponde à unidade de DVD.

(Windows XP) Se o assistente de instalação não for iniciado automaticamente, clique em **Iniciar** na barra de tarefas do Windows e, em seguida, em **Executar**. Digite **X:\autorun.exe**, em que **X** é a letra que corresponde à unidade de DVD.

Após instalar os aplicativos, você também pode usar o assistente de instalação para fazer o seguinte:

- Adicionar e excluir componentes da instalação atual.
- Reparar a instalação atual reinstalando todos os recursos do aplicativo.
- Desinstalar a Suíte de Aplicativos Gráficos CorelDRAW.



Antes de reparar uma instalação, tente redefinir a área de trabalho atual com as configurações padrão mantendo pressionada a tecla **F8** ao iniciar o aplicativo.

Para obter mais informações, consulte "Instalar aplicativos da Suíte de Aplicativos Gráficos CorelDRAW" na Ajuda.

Alterar idiomas

Se um aplicativo foi instalado em mais de um idioma, é possível, a qualquer momento, alterar o idioma da interface do usuário e da Ajuda.

Para alterar o idioma do aplicativo, clique em **Ferramentas** ▸ **Opções**. Na lista de categorias, clique em **Global** e escolha um idioma na caixa de listagem **Selecione o idioma da interface do usuário**. Reinicie o aplicativo para aplicar as novas configurações de idioma.

Caso não tenha instalado um idioma específico na primeira instalação do produto, é possível fazer isso posteriormente. Para obter mais informações, consulte "Alterar idiomas" na Ajuda.

Atualizar produtos Corel

Durante a instalação do produto, você pode optar por fazer o download de atualizações do produto.

Também é possível verificar a qualquer momento se há atualizações, clicando em **Ajuda ▸ Atualizações**.

Serviços de Suporte Corel

Os Serviços Suporte Corel fornecem informações rápidas e precisas sobre recursos, especificações, preços, disponibilidade, serviços e suporte técnico dos produtos.

Para obter as informações mais recentes sobre os serviços de suporte disponíveis para seu produto Corel, visite **www.corel.com/support**.

Sobre a Corel Corporation

A Corel é uma das principais empresas de software do mundo, com mais de 100 milhões de usuários ativos em mais de 75 países. Desenvolvemos softwares que ajudam as pessoas a expressar suas idéias e compartilhar suas histórias de formas mais empolgantes, criativas e persuasivas. Ao longo dos anos, construímos uma reputação de oferecer produtos inovadores e confiáveis, que são fáceis de aprender e usar, ajudando as pessoas a alcançar novos níveis de produtividade. O reconhecimento do setor ocorreu na forma de centenas de prêmios por inovação, design e valor agregado na área de software.

Nosso portfólio de produtos premiados inclui algumas das marcas de software mais reconhecidas e populares do mundo, como CorelDRAW® Graphics Suite, Corel® Painter™, Corel DESIGNER® Technical Suite, Corel® PaintShop™ Pro, Corel® VideoStudio®, Corel® WinDVD®, Corel® WordPerfect® Office e WinZip®. Com nossa sede global em Ottawa, Canadá, temos escritórios nos Estados Unidos, Reino Unido, Alemanha, China, Taiwan e Japão.



Capítulo 3: O que há de novo

Capítulo 3: O que há de novo

Os recursos novos e aperfeiçoados do CorelDRAW Graphics Suite podem ajudá-lo a expressar suas ideias criativas de forma convincente.

Para acessar a lista de novos recursos do aplicativo, clique em **Ajuda ▸ O que há de novo**.

Para obter informações sobre as novidades em versões anteriores do CorelDRAW Graphics Suite, clique em **Ajuda ▸ Destacar o que há de novo** e escolha uma versão. Os comandos e ferramentas de menus de recursos novos ou aprimorados na versão em questão são destacados.

Trabalhe mais rapidamente e com mais eficiência

Desde a organização dos ativos de um projeto e acesso à vasta coleção de conteúdo da suíte, até à identificação rápida das opções de formatação disponíveis e remoção de áreas indesejadas em fotos, o CorelDRAW Graphics Suite oferece várias inovações de fluxo de trabalho que ajudam você a ser mais eficiente e produtivo.

Várias bandejas no Corel CONNECT

(Novo!)

O Corel® CONNECT™ agora permite que você trabalhe com várias bandejas ao mesmo tempo, o que oferece a você maior flexibilidade ao organizar os ativos de vários projetos. As bandejas ajudam você a juntar o conteúdo de várias pastas ou de fontes online, além de serem compartilhadas entre o CorelDRAW, o Corel PHOTO-PAINT e o Corel CONNECT.

Você pode usar e manter bandejas separadas para diferentes tipos de conteúdo. Por exemplo, você pode estar trabalhando em um projeto que exija fotos, gráficos com vetores e ícones em bitmap. A manutenção desses tipos de conteúdo em bandejas separadas permite que você encontre os ativos de maneira mais fácil e rápida. Como uma conveniência adicional, você pode abrir os arquivos da bandeja para obter uma visualização em tamanho natural. Você também pode renomear as bandejas ou alterar a pasta padrão na qual as bandejas serão salvas.



A existência de várias bandejas permite que você localize ativos de maneira rápida e fácil.

Recurso de pesquisa no Corel CONNECT *(Novo!)*

A nova barra de ferramentas de pesquisa do Corel CONNECT permite que você extraia instantaneamente imagens de um site. Basta digitar um endereço da Web na caixa **Pesquisa e endereço** que o Corel CONNECT localizará imediatamente todas as imagens definidas com o identificador HTML <img> no site, tornando fácil e rápido o aproveitamento de ativos de conteúdo de fontes online. Você também pode digitar termos ou o caminho de uma pasta para que o Corel CONNECT procure o conteúdo no seu computador, na rede ou em outros recursos online.

Conteúdo *(Novo e aperfeiçoado!)*

O Corel CONNECT aprimorado oferece acesso rápido a todo o conteúdo do CorelDRAW Graphics Suite X6, ao passo que igualmente ajuda a adquirir conteúdos adicionais de fornecedores online.

A biblioteca de conteúdo da suíte inclui:

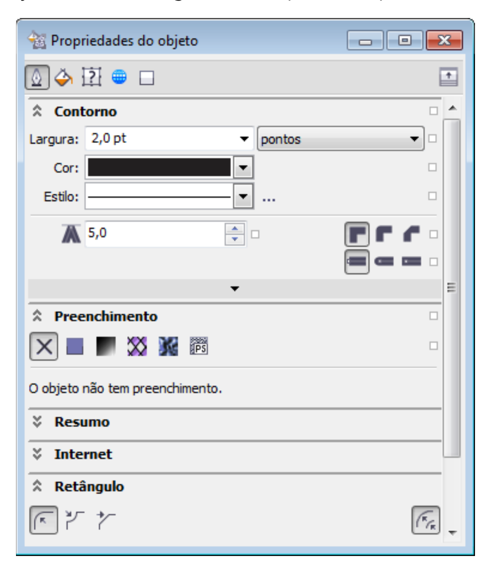
- 10.000 imagens digitais e de clipart de alta qualidade
- 1.000 fotos digitais profissionais de alta resolução
- 1.000 fontes OpenType®, incluindo fontes de alta qualidade como Helvetica®
- 350 modelos criados por profissionais
- 2.000 modelos de veículos
- 800 quadros e padrões
- Guia impresso colorido de capa dura com dicas e toques de design de especialistas
- Mais de 2 horas de vídeos de treinamento (necessária conexão com a Internet)



O Corel CONNECT permite que você acesse uma grande quantidade de conteúdo.

Janela de encaixe Propriedades do objeto *(Novo!)*

No CorelDRAW X6, a janela de encaixe Propriedades do objeto reformulada agora apresenta somente opções e propriedades de formatação que dependem do objeto. Ao agrupar todas as configurações de objeto em um local, essa janela de encaixe ajuda você a ajustar seus designs mais rápido do que nunca.



A janela de encaixe ***Propriedades do objeto*** *reformulada agrupa todas as configurações dos objetos em um só local.*

Por exemplo, se você criar um retângulo, a janela de encaixe Propriedades do objeto apresentará automaticamente as opções de formatação de contorno, preenchimento e canto, bem como as propriedades do retângulo. Se você criar uma moldura de texto, a janela de encaixe exibirá instantaneamente as opções de caractere, parágrafo e moldura, bem como as propriedades da moldura do texto.

Entalhador inteligente *(Novo!)*

No Corel PHOTO-PAINT X6, a nova ferramenta Entalhador inteligente facilita a remoção de áreas indesejadas de uma foto e o ajuste simultâneo da proporção da foto. Por exemplo, você pode querer definir a área de uma foto a ser mantida ou removida, como uma pessoa na foto. O versátil pincel de Remoção de objeto permite que você escolha pintar a área da foto a ser preservada ou a ser removida.




O Entalhador inteligente facilita a remoção de áreas indesejadas e ajusta a proporção das fotos.

Você também pode usar o Entalhador inteligente para alterar a proporção da foto sem distorcer nada nela. Por exemplo, se desejar redimensionar uma foto para imprimir em um determinado tamanho, você poderá pintar os itens da foto e usar o Entalhador inteligente para reduzir ou expandir o fundo da foto vertical e horizontalmente.

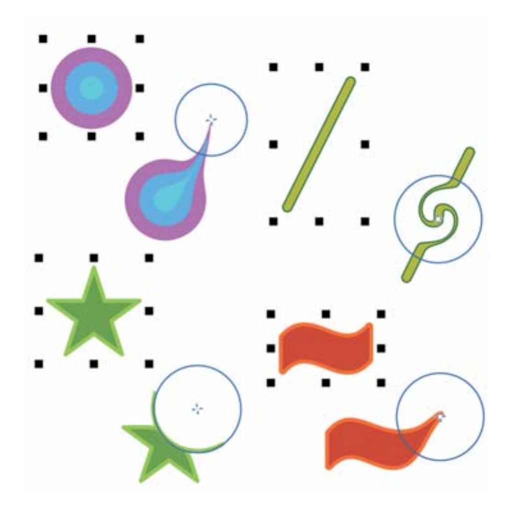
Ferramentas Forma *(Novo!)*

O CorelDRAW X6 apresenta quatro ferramentas adicionais de ajuste que fornecem novas opções criativas para o refinamento de objetos vetoriais. A nova ferramenta Mancha permite que você ajuste um objeto puxando as extensões ou criando recuos ao longo do seu contorno. O tamanho da ponta do pincel e a configuração da Pressão permitem que você controle a intensidade do efeito, e você pode escolher entre curvas suaves ou curvas com cantos aguçados. Alternativamente, você pode usar a pressão da caneta digital para determinar a intensidade do efeito de mancha.

A nova ferramenta Espiralado permite que você aplique efeitos espiralados nos objetos. O tamanho da ponta do pincel permite que você determine o tamanho das espirais e a configuração da Taxa permite que você controle a velocidade do efeito. Você também pode escolher um espiralado em sentido horário ou em sentido anti-horário.

Além disso, você pode usar as novas ferramentas Atrair e Repelir para modelar curvas atraindo nós ou repelindo nós em relação a outros nós das proximidades. Para controlar o efeito de modelagem, você pode variar o tamanho da ponta do pincel e a

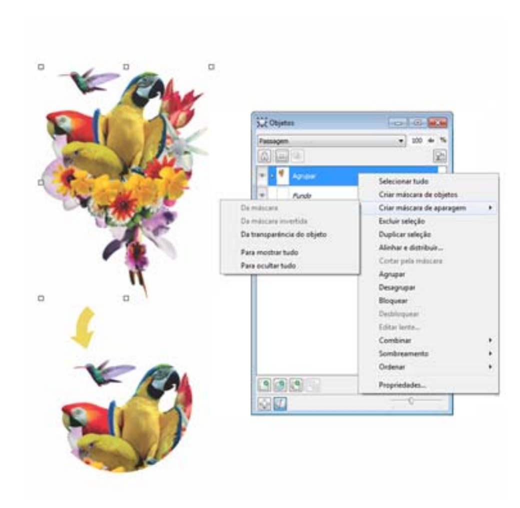
velocidade na qual os nós são atraídos ou repelidos.



As novas ferramentas para modelar fornecem opções criativas para o refinamento de objetos vetoriais.

Máscaras de aparagem para grupos de objetos *(Novo!)*

Com o Corel PHOTO-PAINT X6, você pode aplicar uma máscara de aparagem a um grupo de objetos sem modificar os objetos em si dentro do grupo. Por exemplo, você pode ajustar os níveis de transparência do grupo inteiro sem alterar os pixels dos objetos em si.



Você pode aplicar uma máscara de aparagem a um grupo de objetos.

Modo de mesclagem Passagem *(Novo!)*

O Corel PHOTO-PAINT X6 apresenta um novo modo de mesclagem de Passagem que você pode aplicar a grupos, o que oferece a você mais controle ao aplicar uma lente ou um efeito especial. Se você escolher a Passagem, a lente ou o efeito serão aplicados a todos os objetos, inclusive os que tiverem em camadas abaixo do grupo.

Suporte a processador multi-core *(Novo!)*

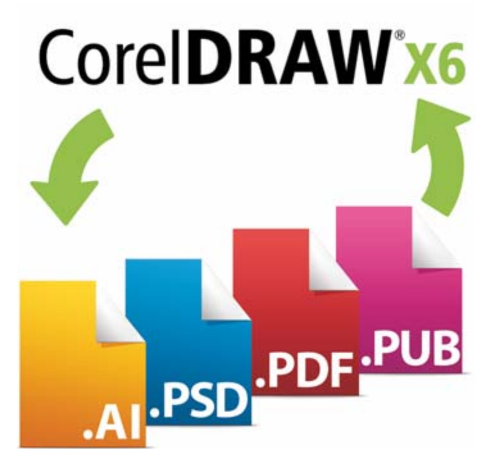
O CorelDRAW Graphics Suite X6 foi otimizado para os processadores multi-core mais recentes. O suporte aprimorado permite que você continue a trabalhar enquanto a suíte realiza tarefas com grande quantidade de recursos no fundo. O resultado é um desempenho rápido e receptivo, o que significa menos tempo de espera quando você exporta arquivos, imprime vários documentos ou copia e cola objetos grandes.

Suporte original a 64 bits *(Novo!)*

O CorelDRAW Graphics Suite X6 oferece suporte completo a processadores de 64 bits, o que permite que você trabalhe mais rápido do que nunca com arquivos grandes no CorelDRAW e com imagens grandes no Corel PHOTO-PAINT.

Suporte ao Adobe CS5 e Microsoft Publisher 2010 *(Aperfeiçoado!)*

O suporte à importação e exportação aperfeiçoado ao Adobe® Illustrator® CS5 e Adobe® Photoshop® CS5, bem como o suporte à importação do Adobe® Acrobat® X e Microsoft® Publisher 2010, garante que você possa trocar arquivos com colegas e clientes.



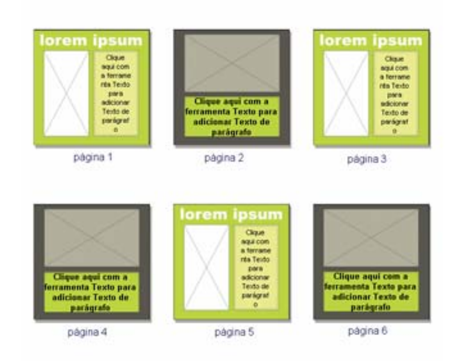
O suporte aperfeiçoado a arquivos do Adobe CS5, Adobe Acrobat e Microsoft Publisher facilita a troca de arquivos com colegas e clientes.

Criar layouts com facilidade

Com a nova e aprimorada funcionalidade de camadas principais, novas guias de alinhamento temporário, novo suporte avançado a OpenType e suporte a scripts completos aprimorados para trabalhos com texto em idiomas estrangeiros, o CorelDRAW Graphics Suite X6 torna a criação do seu projeto ainda mais fácil.

Camadas principais *(Novo e aperfeiçoado!)*

Com o CorelDRAW X6, as novas e aprimoradas camadas de página ímpar, página par e principal de todas as páginas facilitam a criação de designs específicos de páginas para vários documentos. Se você estiver inserindo documentos de várias páginas em camadas, como folhetos e panfletos, agora ficou fácil incorporar cabeçalhos, rodapés e número de páginas específicos para cada página. Por exemplo, você pode querer usar cabeçalhos diferentes nas páginas pares e ímpares.



Exemplos de layouts de página do CorelDRAW X6 com camadas principais diferentes de página par e ímpar

Numeração de página *(Novo!)*

Com o CorelDRAW X6, o novo comando Inserir número de página ajuda você a instantaneamente adicionar números de páginas em todas as páginas do documento, iniciando em uma página específica ou por um número específico. Essa flexibilidade é ideal para o trabalho com vários arquivos do CorelDRAW que eventualmente se tornarão uma única publicação.

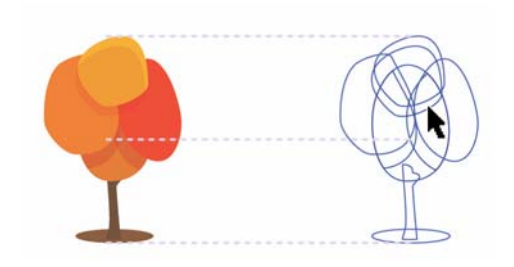
Você pode escolher os formatos alfabético, numérico ou romano, e pode exibir os

números das páginas em minúsculas ou maiúsculas. Além disso, os números das páginas são automaticamente atualizados quando você adiciona ou exclui um documento. Você também pode inserir um número de página dentro do texto ou do parágrafo artístico.

Guias de alinhamento *(Novo!)*

As novas guias de alinhamento ajudam você a posicionar objetos mais rapidamente, aparecendo imediatamente com o alinhamento sugerido em relação aos objetos existentes na página. Essas linhas-guia temporárias aparecem quando você cria, redimensiona ou move objetos em relação a outros objetos próximos. As guias de alinhamento conectam interativamente o centro e as bordas dos objetos, e você também pode escolher exibir as guias de alinhamento das bordas de um objeto para o centro de outro objeto.

Você pode modificar as configurações padrão das guias de alinhamento de acordo com a sua necessidade. Por exemplo, se estiver trabalhando com um grupo de objetos, você pode exibir guias de alinhamento de objetos individuais dentro do grupo ou da caixa delimitadora do grupo como um todo. Além disso, você pode especificar margens para guias de alinhamento para ajudá-lo a alinhar objetos em uma determinada distância a partir da borda de outro objeto. Você também pode especificar se as guias de alinhamento seguirão somente as margens ou as bordas reais do objeto também.



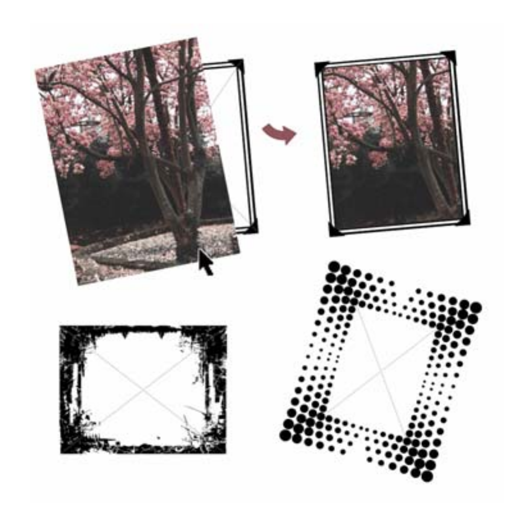
Usar as guias de alinhamento para posicionar objetos rapidamente

Molduras interativas *(Novo!)*

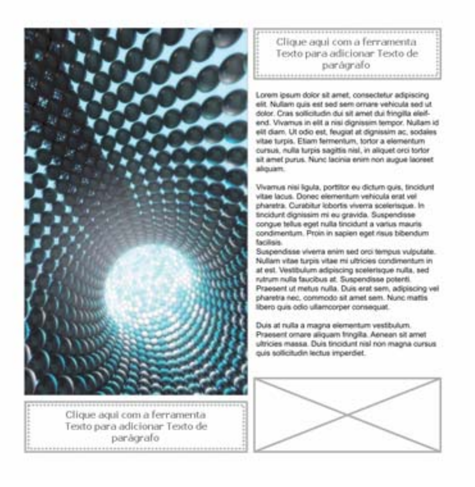
O CorelDRAW X6 fornece bordas interativas que ajudam você a gerar simulações de ideias de design com eficiência. A nova funcionalidade de moldura de texto e de recipientes vazios do PowerClip™ permite preencher objetos do PowerClip com molduras de texto e de gráfico de placeholder, o que facilita a visualização do design antes da finalização dos componentes individuais do conteúdo.

Você agora pode arrastar conteúdo em uma moldura do PowerClip e escolher adicionar o conteúdo à moldura ou substituir o conteúdo atual dela. As molduras do PowerClip agora também oferecem a você a opção de centralizar o conteúdo dentro da moldura ou escalar conteúdo para ajuste proporcional dentro da mesma. Além disso, você pode facilmente criar molduras de texto de qualquer objeto curvo fechado e editar as molduras para que fiquem da forma desejada.

A funcionalidade de moldura interativa também foi implementada em um conjunto de molduras de imagens predefinidas incluídas na suíte, oferecendo a você ativos de design estilosos prontos para conteúdo que podem ser personalizados com facilidade.



Escolha entre um conjunto de opções de molduras interativas predefinidas como a moldura da sua imagem.



Você pode criar um texto de placeholder personalizado para os seus documentos.

Texto do placeholder *(Novo!)*

Com o CorelDRAW X6, o novo comando Inserir texto de placeholder permite que você clique com o botão direito do mouse em qualquer moldura de texto e a preencha com o texto do placeholder. Isso facilita a avaliação da aparência do seu documento antes de finalizar o conteúdo.

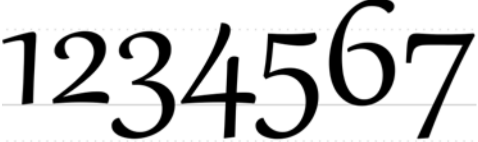
Para maior conveniência e flexibilidade, você também pode usar o texto do placeholder personalizado em qualquer idioma compatível com o CorelDRAW. Basta criar um arquivo RTF que contenha o texto a ser usado, salvá-lo na pasta padrão do texto do placeholder que o CorelDRAW X6 usará o texto sempre que você chamar o comando Inserir texto de placeholder.

Suporte avançado a OpenType *(Novo!)*

O mecanismo de texto remodelado permite tirar maior vantagem dos recursos avançados de tipografia OpenType®, como alternativas de estilo e de contexto, frações, ligaturas, ordinais, ornamentos, versaletes, caracteres ornamentados e muito mais. As fontes OpenType são baseadas em Unicode, o que as torna ideal para o trabalho de design entre plataformas. Além disso, os conjuntos de caracteres estendidos oferecem excelente suporte a idiomas.

Acessíveis a partir da janela de encaixe Propriedades do objeto, os recursos OpenType permitem que você escolha aparências alternativas para caracteres ou glifos individuais de acordo com sua preferência de estilo, contanto que a fonte ofereça suporte a OpenType avançado. Por exemplo, você pode aplicar um número, uma fração ou um glifo de ligadura diferente para conseguir uma determinada aparência para o seu texto. Além disso, você pode permitir que o CorelDRAW avise você quando um recurso OpenType

estiver disponível para o texto selecionado ativando a opção OpenType interativo.



Lorem Ipsum 123456789
Lorem Ipsum 123456789
Lorem Ipsum ⅕ 12⁄256
Lorem Ipsum 1er 2e 3r

As fontes OpenType permitem que você escolha aparências alternativas para os caracteres selecionados.

Suporte a scripts complexos *(Aperfeiçoado!)*

Com o CorelDRAW X6, o suporte a scripts complexos incorporados ao mecanismo de texto reformulado garante composições adequadas aos glifos usados por idiomas da Ásia e do Oriente Médio.

Welcome
أهلاً وسهلاً
欢迎
歡迎
ברוך הבא
환영합니다

Os aprimoramentos do mecanismo de texto garantem que glifos multilíngues sejam exibidos corretamente nos seus documentos.

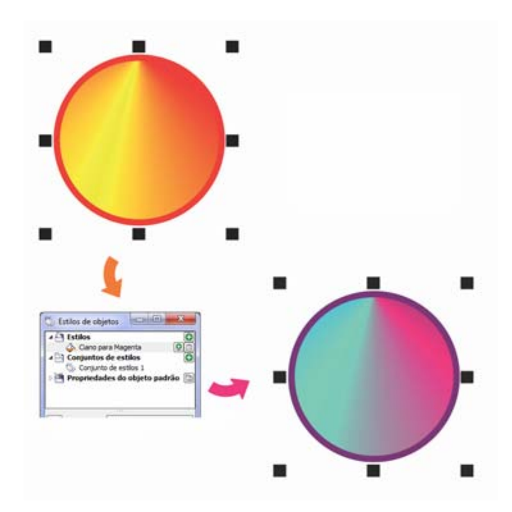
Design com estilo e criatividade

Com seu mecanismo de estilos reformulado, a nova janela de encaixe Estilos de objetos, nova implementação de estilos de cores, nova funcionalidade de harmonia de cores e molduras de imagens prontas para conteúdo, o CorelDRAW Graphics Suite X6 ajuda você a enfatizar na implantação do seu senso de estilo e de criatividade exclusivos nos seus designs.

Novo mecanismo e janela de encaixe Estilos *(Novo!)*

No CorelDRAW X6, o mecanismo de estilos aprimorado apresenta uma nova janela de encaixe Estilos de objetos que simplifica a criação, a aplicação e o gerenciamento de estilos. Um estilo é um conjunto de propriedades que determinam a aparência dos objetos. O CorelDRAW X6 também apresenta novos conjuntos de estilos, que são grupos de estilos que facilitam a formatação consistente em vários objetos, produzem versões interativas e aplicam a formatação com rapidez e consistência.

Você pode criar e aplicar estilos e conjuntos de estilos a objetos gráficos, a textos artísticos e de parágrafos, legendas e objetos de dimensão, além de objetos criados com as ferramentas Mídia artística. Por exemplo, você pode definir um estilo de contorno especificando atributos como a largura, a cor e o tipo de linha do contorno. Em objetos de texto, você pode definir o estilo de um caractere especificando o tipo da fonte, o estilo e tamanho da fonte, a cor de fundo, a posição do caractere, se é maiúscula ou minúscula, entre outros.



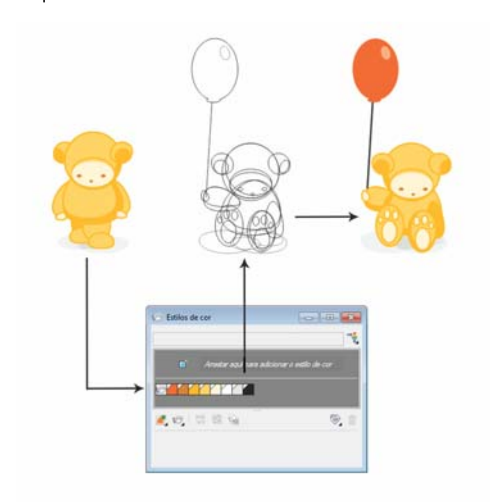
Você pode rapidamente alterar a aparência de um objeto aplicando um conjunto de estilos.

Com conjuntos de estilos, você pode agrupar vários estilos, o que permite que você combine propriedades de diferentes tipos de estilos. Por exemplo, você pode usar o conjunto de estilos para definir as propriedades de preenchimento e de contorno de um objeto gráfico, ou pode definir os estilos de caractere e de parágrafo para determinar a aparência do texto do parágrafo. Isso fará com que seja mais rápido e fácil ajustar essas propriedades, o que é especialmente conveniente para a criação de designs interativos. Você também pode criar estilos secundários ou conjuntos de estilos que mantêm algumas propriedades, mas não todas, do estilo ou do conjunto de estilos principal. Isso é particularmente útil ao trabalhar com documentos longos. Por exemplo, você pode atribuir um estilo de caractere principal para títulos e um estilo de caractere secundário para subtítulos.

Estilos de cor *(Novo!)*

A nova janela de encaixe Estilos de cor permite que você adicione as cores usadas em um documento como estilos de cor, o que torna mais fácil do que nunca implementar alterações de cores em um projeto inteiro. Para criar um estilo de cor a partir de um objeto, basta arrastar o objeto para a janela de encaixe Estilos de cor. Se você aplicar o estilo de cor a outros objetos, será possível rapidamente alterar o estilo de cor. Todos os objetos com esse estilo determinado serão instantaneamente atualizados.

Além disso, você pode interromper o vínculo entre um objeto e um estilo de cor a qualquer momento, de forma que possa editar o objeto independentemente. Você também pode converter estilos de cores para diferentes modos de cor ou para cores exatas para preparar o documento para produção impressa.

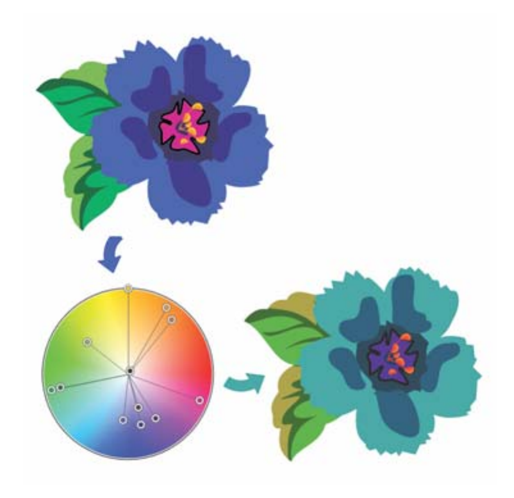


Gerenciar cores de documentos usando a janela de encaixe ***Estilos de cores***

Harmonização de cores *(Novo!)*

A nova funcionalidade de harmonização de cores permite que você agrupe estilos de cor para que seja possível produzir designs interativos de maneira rápida e fácil com esquemas de cores variados. Ao combinar dois ou mais estilos de cores em harmonização,

você estará vinculando as cores e uma relação baseada em matiz. Isso permite que você modifique todas as cores simultaneamente, alterando a composição de cores do seu trabalho artístico em uma etapa única e prepare rapidamente uma variedade de esquemas de cores alternativos. Você também pode editar os estilos de cores individuais em uma harmonização.

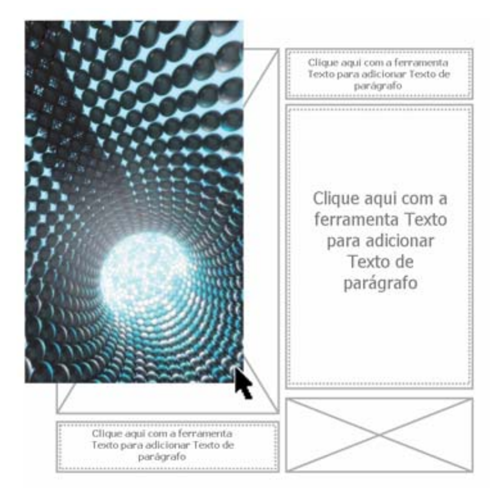


As harmonizações de cores permitem que você altere as combinações de cores facilmente.

Além disso, você pode criar um tipo especial de harmonização de cores chamado gradiente, que consiste em um estilo de cor principal e vários tons dessa cor. Quando você alterar a cor principal, as cores de gradiente serão automaticamente ajustadas no mesmo grau que a cor principal foi alterada. Isso é especialmente útil ao fornecer diversas variações de cores no mesmo design.

Molduras predefinidas prontas para conteúdo *(Novo!)*

Com o CorelDRAW Graphics Suite X6, o conjunto de molduras incluídas na biblioteca de conteúdo foi aprimorado para oferecer suporte à nova funcionalidade de recipiente vazio do PowerClip. Isso permite que você preencha instantaneamente as molduras com fotos ou elementos gráficos, economizando tempo e esforço. Além disso, algumas das molduras incluídas estão prontas para texto, permitindo que você imediatamente adicione a sua própria mensagem de texto personalizada.



Adicionar uma imagem usando o recurso vazio do PowerClip.

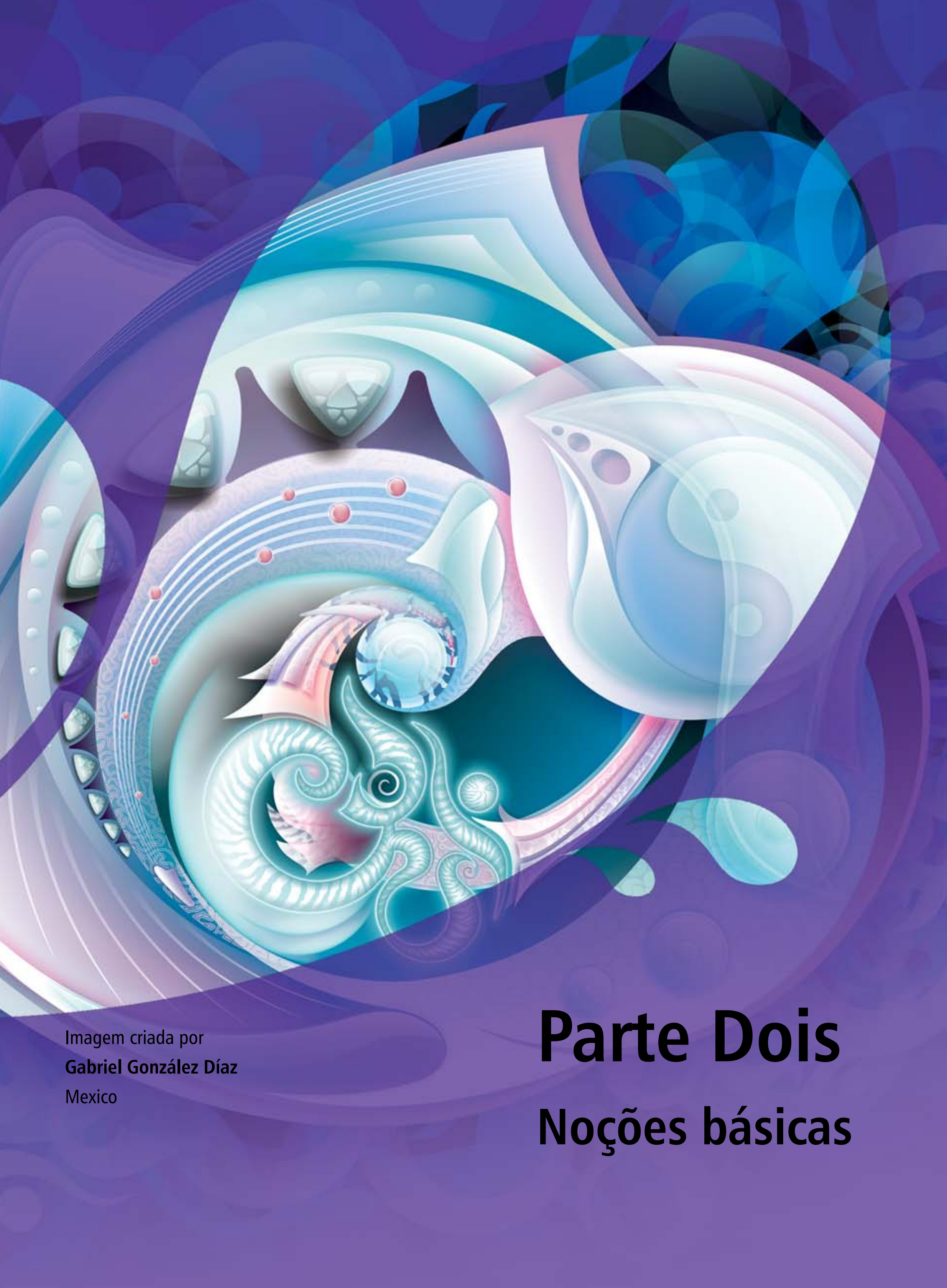


Imagem criada por
Gabriel González Díaz
Mexico

Parte Dois

Noções básicas



Capítulo 4: Noções básicas do CorelDRAW

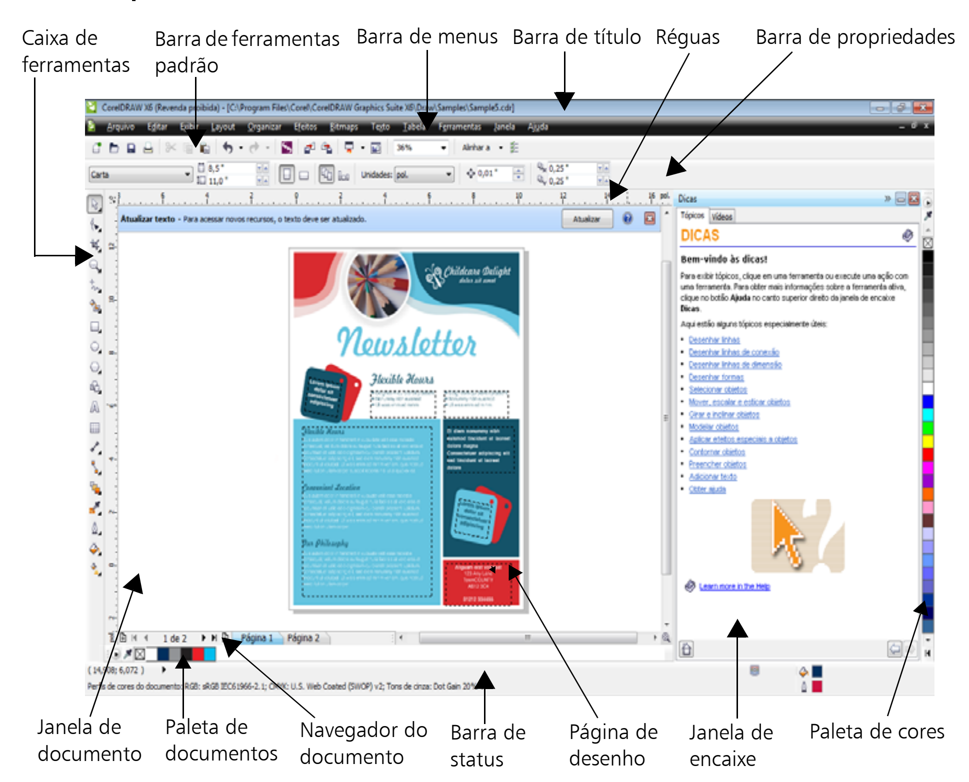
Capítulo 4: Noções básicas do CorelDRAW

Neste capítulo, apresentamos o espaço de trabalho do CorelDRAW® e uma visão geral das tarefas básicas, como criação e exibição de documentos, modificação e organização de objetos e criação de layouts de páginas. Também serão abordados outros assuntos, como o compartilhamento de trabalhos e a configuração de preferências. À medida que você aprender a usar o CorelDRAW, este capítulo ajudará a identificar tarefas e recursos que você poderá explorar melhor na Ajuda.

Visão geral da área de trabalho

A área de trabalho do CorelDRAW oferece uma ampla variedade de ferramentas e comandos para criar designs gráficos exclusivos. Esta seção descreve a janela do aplicativo e a caixa de ferramentas.

Janela do aplicativo



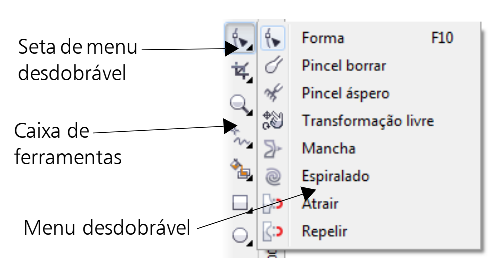
A lista a seguir descreve os principais componentes da janela do aplicativo CorelDRAW.

- A **caixa de ferramentas** contém ferramentas para criação, preenchimento e modificação de objetos em um documento.
- A **barra de ferramentas padrão** contém atalhos para menus e comandos básicos, como abrir, salvar e imprimir documentos. As barras de ferramentas adicionais contêm atalhos para tarefas mais específicas.
- A **barra de menus** contém menus suspensos de comandos relacionados.
- A **barra de título** exibe o título do documento atual.
- A **barra de propriedades** contém controles que mudam de acordo com a ferramenta ativa. Por exemplo, ao usar a ferramenta **Texto** , a barra de propriedades passa a exibir controles de criação e edição de texto.
- Uma **janela de encaixe** permite acessar comandos e configurações associados a uma ferramenta ou tarefa específica.
- As **réguas** horizontal e vertical permitem determinar o tamanho e posição dos objetos em um documento.
- O **navegador do documento** permite adicionar páginas a um documento ou passar de uma página do documento a outra.
- A **janela de documento** é a área do espaço de trabalho delimitada pelas barras de rolagem e outros controles. Ela inclui a página de desenho e a área circundante.
- A **página de desenho** é o retângulo que representa a seção imprimível da janela de documento.
- A **paleta de documentos** permite controlar as cores usadas em um documento.
- A **paleta de cores** é uma barra com janela de encaixe, contendo amostras de cores.
- A **barra de status** exibe informações sobre as propriedades de um objeto, como tipo, tamanho, cor e preenchimento. Também aparecem o status da prova de cores, perfis de cores e outras informações sobre as cores do documento.

Caixa de ferramentas

A caixa de ferramentas contém diversas ferramentas que podem ser usadas para tarefas de desenho e edição específicas. Algumas dessas ferramentas permitem desenhar formas, e outras, aplicar cores, padrões ou outros tipos de preenchimento aos objetos.

Algumas ferramentas pertencem aos menus desdobráveis, que são grupos de ferramentas relacionadas. Uma pequena seta no canto inferior direito de um botão da caixa de ferramentas indica que a ferramenta pertence a um menu desdobrável. A ferramenta usada por último no menu desdobrável aparece no botão. Você pode acessar as ferramentas de um menu desdobrável clicando na seta de menu desdobrável.



*Na área de trabalho padrão, clicar na seta de menu desdobrável da ferramenta **Forma** abre um menu desdobrável de ferramentas relacionadas.*

A seção a seguir contém um resumo das principais categorias de ferramentas disponíveis na caixa de ferramentas. Para obter mais informações sobre ferramentas específicas, consulte “Ferramentas da área de trabalho” na Ajuda.

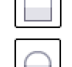
Ferramenta Seleção



A ferramenta **Seleção** e **Seleção mão livre** permitem selecionar, dimensionar, inclinar e girar objetos.

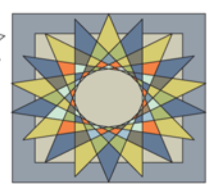


Ferramentas Forma

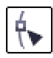


As ferramentas Forma permitem desenhar diversas formas diferentes, como retângulos, elipses, estrelas, polígonos e espirais. Esta categoria também traz outras ferramentas (não mostradas aqui) para desenhar formas como carinhas, setas, banners e fluxogramas.





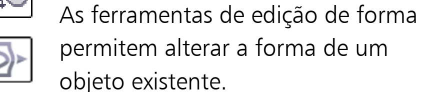
Ferramentas de edição de forma











As ferramentas de edição de forma permitem alterar a forma de um objeto existente.

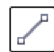
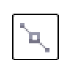


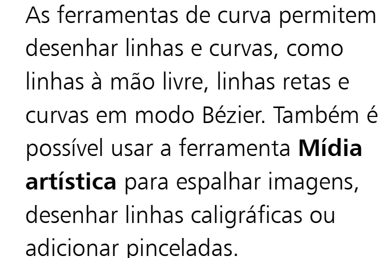




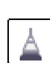
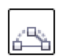


Ferramentas Curva



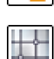
As ferramentas de curva permitem desenhar linhas e curvas, como linhas à mão livre, linhas retas e curvas em modo Bézier. Também é possível usar a ferramenta **Mídia artística** para espalhar imagens, desenhar linhas caligráficas ou adicionar pinceladas.




Ferramentas Preenchimento



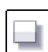


As ferramentas Preenchimento permitem aplicar diversos preenchimentos aos objetos, como preenchimentos uniformes, gradientes e de malha.




Ferramentas interativas





As ferramentas interativas permitem aplicar efeitos especiais aos objetos, tais como misturas, contornos, sombreamentos, extrusões e transparências.



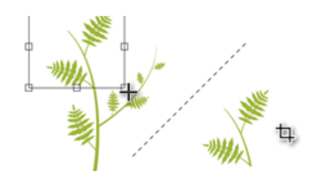

Ferramentas de corte e apagamento





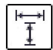


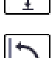
As ferramentas de corte e apagamento permitem remover partes de um documento.



Ferramentas Dimensão





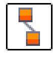




As ferramentas Dimensão permitem desenhar linhas de dimensão inclinadas, retas e angulares para medir partes de objetos em um documento.

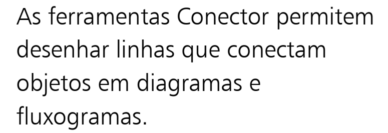


Ferramentas Conector



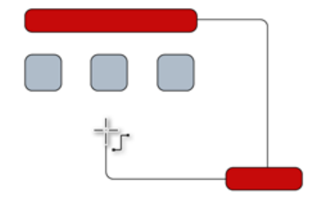






As ferramentas Conector permitem desenhar linhas que conectam objetos em diagramas e fluxogramas.





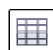
Ferramenta Texto



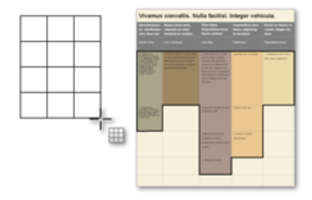
A ferramenta **Texto** permite digitar palavras diretamente na tela como texto artístico ou de parágrafo.



Ferramenta Tabela



A ferramenta **Tabela** permite desenhar e editar tabelas.



Ferramenta Zoom



A ferramenta **Zoom** permite alterar o nível de ampliação na janela de documento.



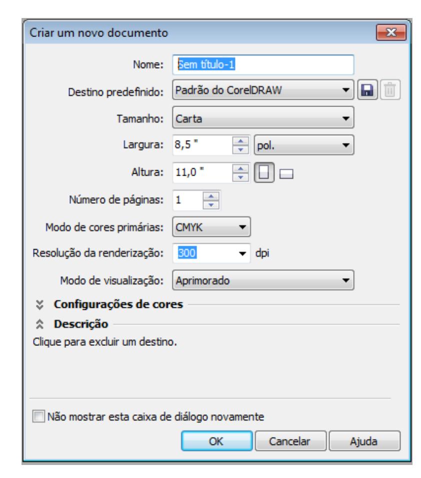


Para obter mais informações sobre componentes específicos da área de trabalho, consulte "Tour pela área de trabalho do CorelDRAW" na Ajuda.

Criação de documentos

Quando iniciar um novo documento (**Arquivo ▸ Novo**), você pode configurar várias propriedades na caixa de diálogo **Criar um novo documento** .

É possível nomear o documento, configurar o tamanho da página, selecionar um modo de cores, como CMYK ou RGB e configurar perfis de cores.



*A caixa de diálogo **Criar um novo documento** permite especificar diversas propriedades do documento.*

Zoom, enquadramento e rolagem

Você pode alterar a exibição de um documento aplicando mais zoom, para olhar mais de perto, ou aplicando menos zoom, para ver uma área maior. Você pode experimentar diversas opções de zoom para determinar o detalhamento desejado.





*Esquerda: A ferramenta **Zoom** é usada para selecionar uma área a ser ampliada. Direita: A área é ampliada.*

Enquadrar e rolar são outras duas maneiras de exibir áreas específicas de um documento. Quando se trabalha com altos níveis de ampliação ou com documentos grandes, pode ser que não se consiga ver todo o conteúdo de uma vez. O enquadramento permite “segurar” o documento e movimentá-lo pela janela de documento para focalizar a área desejada. Rolar permite mover o documento para cima, para baixo ou lateralmente na janela documento para que você possa ver as áreas que estão ocultas normalmente.

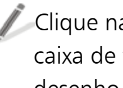
Criar objetos

Objetos são os blocos de construção de um documento. Usando as ferramentas da caixa de ferramentas, é possível criar diferentes tipos de objetos: formas, linhas e curvas, textos e tabelas.

Desenhar formas comuns

O CorelDRAW oferece muitas ferramentas para desenhar formas comuns, como retângulos, círculos, estrelas e setas. Após criar uma forma, você pode modificá-la ao esticá-la, ao aplicar um preenchimento de padrão ou adicionar um sombreamento.

Uma das formas mais simples que se pode criar é o retângulo.



Clique na ferramenta **Retângulo** ▭ na caixa de ferramentas. Na página do desenho, arraste para desenhar o retângulo.



*A ferramenta **Retângulo** é usada para desenhar um retângulo simples (esquerda), que pode ser usado como um elemento gráfico em um projeto acabado (direita).*

Você pode criar objetos de formas diferentes usando as seguintes ferramentas:

- A ferramenta **Elipse** permite desenhar círculos e elipses.
- A ferramenta **Polígono** permite desenhar polígonos.
- A ferramenta **Papel gráfico** permite desenhar uma grade.
- A ferramenta **Espiral** permite desenhar espirais simétricas e logarítmicas.
- A ferramenta **Formas básicas** permite desenhar um conjunto completo de

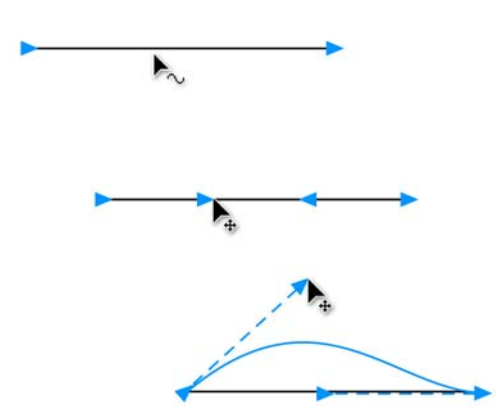
formas, como hexagramas, carinhas e triângulos retângulos.

- A ferramenta **Formas de seta** permite desenhar setas especificando a forma, direção e número de pontas.
- A ferramenta **Formas de fluxograma** permite desenhar símbolos de fluxograma.

Criar linhas e curvas

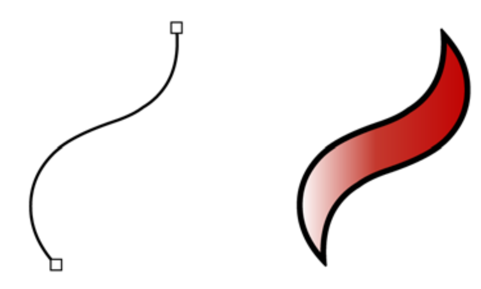
Se deseja criar suas próprias formas exclusivas, você pode usar uma das ferramentas curvas que permitem desenhar uma variedade quase ilimitada de formas. Antes de você iniciar, no entanto, é uma boa idéia familiarizar-se com os seguintes conceitos básicos.

Após desenhar uma linha, é possível convertê-la em uma curva. Isso é muito útil quando você deseja fazer alterações detalhadas na forma básica de uma linha. Ao converter uma linha em uma curva, a linha está sendo reduzida essencialmente a uma série de pontos, chamados de nós. Ao mover os nós, você altera a forma das linhas.



Topo: Linha reta. Meio: A linha foi convertida em curvas e agora contém nós de curva. Parte inferior: A forma da curva é definida manipulando-se os nós.

Uma linha em que o ponto inicial e o ponto final não se encontram chama-se caminho aberto. Você pode unir os pontos para fazer um caminho fechado. Isso é útil para adicionar um preenchimento para a área envolta pela linha.



Esquerda: Caminho aberto. Direita: Caminho fechado com adição de preenchimento.

O CorelDRAW oferece muitas ferramentas para desenhar linhas e curvas, tais como:

- A **Mão livre** permite arrastar ou usar uma mesa digitalizadora para desenhar segmentos e curvas de linha.
- A ferramenta **Mídia artística** oferece acesso a quatro ferramentas adicionais:
  - A ferramenta **Pincel** permite desenhar linhas com aspecto de pinceladas.
  - A ferramenta **Espalhador** permite espalhar objetos, como flocos de neve ou bolhas, por um caminho.
  - A ferramenta **Caligráfico** permite desenhar linhas que se assemelham a traços feitos com caneta de caligrafia.
  - A ferramenta **Pressão** permite desenhar linhas que se assemelham a traços feitos com caneta sensível à pressão.
- A ferramenta **Caneta** permite desenhar curvas e linhas retas, um segmento de cada vez.

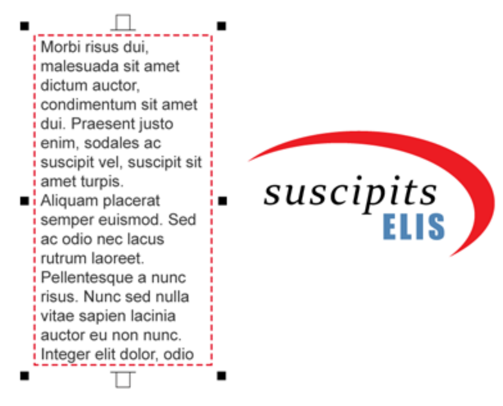
Criar texto

Poderá ser necessário incluir texto no documento. O CorelDRAW permite criar dois tipos de texto:

- O *Texto de parágrafo* fica dentro de uma moldura de texto. É possível alterar muitas

propriedades comuns de formatação do texto de parágrafo, como tipo e tamanho de fonte, cor do texto, negrito e itálico. O texto de parágrafo é ideal para blocos maiores de texto.

- O *Texto artístico* não fica dentro de uma moldura de texto, e pode receber efeitos especiais, como contornos e sombreamento. O texto artístico é ideal para logotipos, banners e cabeçalhos.

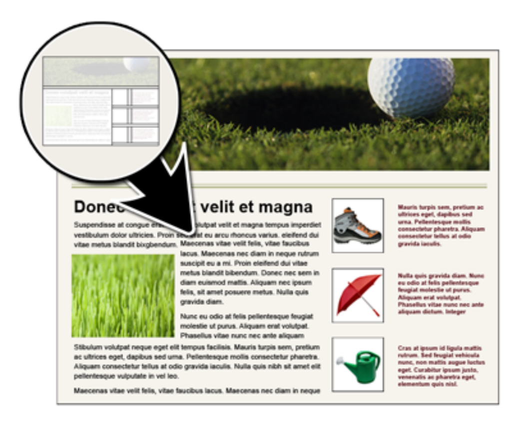


Esquerda: Texto de parágrafo. Direita: Texto artístico, formatado como logotipo.

O texto de parágrafo e o texto artístico podem ser criados com a ferramenta **Texto**. Para obter mais informações, consulte “Trabalhar com texto” na página 95.

Criar tabelas

Uma maneira de organizar objetos gráficos e texto em um documento é criar uma tabela e inserir os objetos nas células da tabela. As tabelas são uma maneira rápida de criar um layout agradável para os documentos.



*A ferramenta **Tabela** foi usada para criar esta página da web.*

É possível criar tabelas usando a ferramenta **Tabela**. Ao clicar na ferramenta **Tabela**, os controles da ferramenta ficam disponíveis na barra de propriedades. Após especificar o número de linhas e colunas, basta arrastar na diagonal na página de desenho para criar a tabela.

Trabalhar com bitmaps

O documento criado com o CorelDRAW é um gráfico vetorial. Os gráficos vetoriais não dependem de resolução, o que significa que a imagem gráfica não fica comprometida ao ser redimensionada ou distorcida Os gráficos vetoriais baseiam-se em equações matemáticas, que permanecem as mesmas, independentemente das alterações aplicadas.

Ao importar uma fotografia para o CorelDRAW, ela é importada como imagem de bitmap. As imagens de bitmap baseiam-se em pixels, que são unidades de cor muito pequenas. Os gráficos vetoriais podem ser entendidos como elementos compostos de linhas e preenchimentos, e as imagens de bitmap, como um mosaico de cores.





Esquerda: Imagem vetorial com linhas suaves. Direita: Imagem de bitmap formada por pixels, que demonstra a natureza de "mosaico" dos arquivos de bitmap.

Existem duas maneiras de trabalhar com imagens de bitmap no CorelDRAW: Você pode inserir um bitmap dentro do documento e pode abrir o Corel PHOTO-PAINT de dentro do CorelDRAW para editar um bitmap.

Inserir bitmaps

Quando importar uma imagem de bitmap para o CorelDRAW, você pode ou incorporá-la ou vinculá-la a um arquivo externo. Ao vincular a um arquivo externo, todas as edições feitas ao arquivo externo são automaticamente aplicadas ao arquivo importado no CorelDRAW. Após importar um bitmap, a barra de status fornece informações sobre o modo de cores, tamanho e resolução do bitmap. Ao importar o bitmap para o documento, é possível fazer alterações ao bitmap usando o recurso **Editar bitmap** do CorelDRAW.

Editar bitmaps

É possível acessar o Corel PHOTO-PAINT, um programa completo de edição de bitmaps, a partir do CorelDRAW. Após terminar a edição do bitmap, você poderá retomar rapidamente seu trabalho no CorelDRAW.

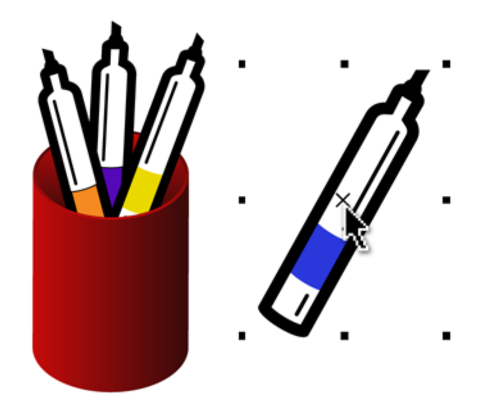
Para abrir um bitmap para o Corel PHOTO-PAINT, clique no botão **Editar bitmap** na barra de propriedades.

Selecionar, dimensionar e transformar objetos

Após adicionar um objeto ao documento, você pode desejar modificar o objeto. O CorelDRAW fornece várias ferramentas que permitem selecionar, redimensionar ou transformar objetos.

Para modificar um objeto, você deve primeiro selecioná-lo. Selecione um objeto usando a ferramenta **Seleção**.

Após selecionar um objeto com a ferramenta **Selecionar**, uma caixa delimitadora com um “X” aparece no centro ao redor do objeto. A caixa delimitadora contém alças de controle, que permitem a você transformar o objeto.



O objeto à direita foi selecionado, o que é indicado por uma caixa delimitadora com um "X" no centro.

É possível alterar um objeto dimensionando, inclinando, esticando, girando ou espelhando o objeto.

- **Dimensionar** permite alterar a largura e a altura de um objeto.



- **Inclinar** permite inclinar um objeto para um lado.



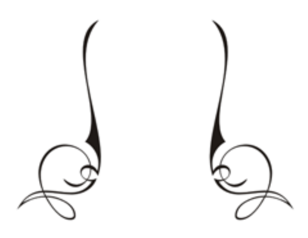
- **Esticar** permite alterar a altura e a largura e de um objeto de maneira não proporcional.




- **Girar** permite girar um objeto ao redor de seu eixo central ou um ponto relativo à sua posição.

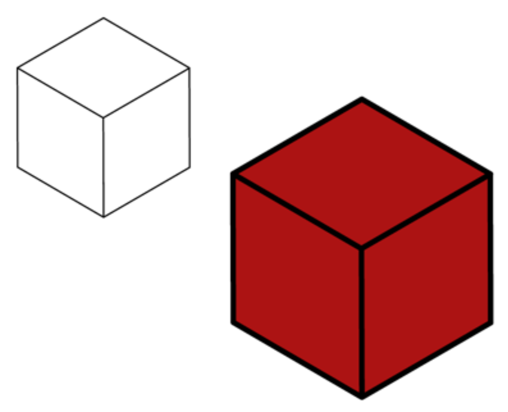



- **Espelhar** permite criar uma imagem espelhada horizontal ou vertical de um objeto.

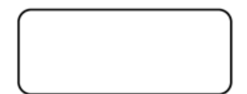


Colorir e aplicar estilos aos objetos

Além de transformar os objetos, é possível aplicar estilos artísticos a eles. Por exemplo, é possível aplicar um contorno ou preenchimento diferenciado, ou adicionar sombreamento para criar a ilusão de profundidade. Também pode tornar os objetos transparentes.

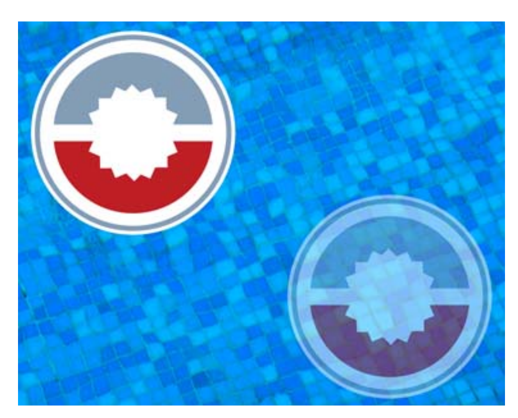


Um preenchimento vermelho contínuo foi adicionado ao cubo da parte inferior.





O retângulo inferior recebeu um preenchimento azul e um efeito de sombreamento, e ficou com um aspecto tridimensional.

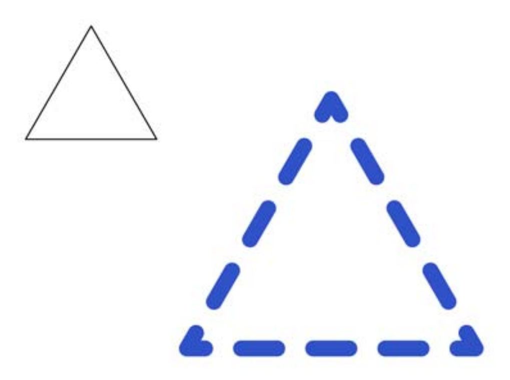


O círculo inferior recebeu um efeito de transparência, e parece estar debaixo d'água.

Formatar contornos

É possível alterar o contorno de um objeto de diversas maneiras. Conforme o efeito que você deseja produzir no seu projeto, você pode escolher uma cor, espessura ou estilo diferente para o contorno (como uma linha tracejada ou pontilhada).

Para alterar a aparência dos contornos, é possível usar os controles da caixa de diálogo **Caneta de contorno**, a página **Contorno** da janela de encaixe **Propriedades do objeto** ou a barra de propriedades.

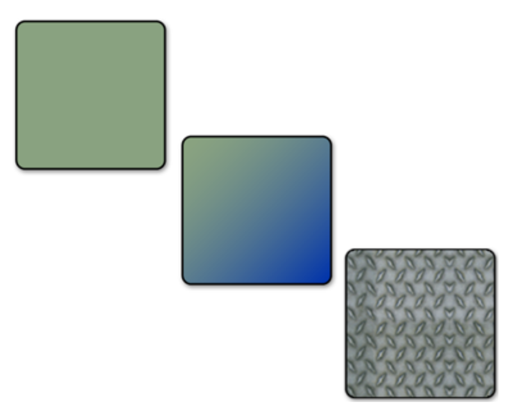


Parte superior à esquerda: Contorno de triângulo, sem formatação. Parte inferior à direita: Contorno de triângulo, formatado com cor e com padrão de linha tracejada.

Também há uma lista de pontas de seta predefinidas. Para adicionar pontas de seta ao ponto inicial ou final de uma linha, você pode escolher uma predefinição da lista ou criar uma ponta personalizada.

Escolher preenchimentos

O CorelDRAW oferece diversos preenchimentos para adicionar padrões e texturas aos objetos. É possível preencher um objeto com uma cor ou com uma mistura de duas ou mais cores. Ou então, é possível selecionar um preenchimento mais complexo, como uma textura ou padrão, ou criar um preenchimento novo.



De cima para baixo: Preenchimento uniforme, preenchimento gradiente e preenchimento de padrão aplicados aos objetos.

Para adicionar um preenchimento a um objeto, clique na ferramenta **Preenchimento** ou **Preenchimento interativo**.

A ferramenta **Preenchimento** permite escolher entre cinco tipos de preenchimento, cada um com diversas opções. A ferramenta **Preenchimento interativo** permite aplicar um preenchimento de forma dinâmica, usando os controles da barra de propriedades enquanto desenha na página do documento A lista a seguir descreve os tipos de preenchimento disponíveis para cada ferramenta.

Ferramenta Preenchimento

- O **Preenchimento uniforme** é um preenchimento de uma única cor.
- O **Preenchimento gradiente** é um preenchimento com uma mistura de duas ou mais cores.
- O **Preenchimento de padrão** é uma estampa de padrão, como um desenho de papel de parede floral.
- O **Preenchimento de textura** possui um efeito texturizado, que imita diversas superfícies, como mármore, água do mar e a superfície lunar.
- O **PostScript** permite efeitos de transparência, em diversos padrões.

Ferramenta Preenchimento interativo

- O **Preenchimento interativo** permite criar um preenchimento gradiente e aplicar alterações a ele em tempo real.
- O preenchimento de **Malha** permite manipular uma grade de malha para controlar as cores e misturas de um preenchimento gradiente personalizado.

Para obter mais informações, consulte "Preencher objetos" na Ajuda.

Adicionar transparência

É possível aplicar transparência para criar uma renderização realista de objetos como água e vidro. Ao adicionar um efeito de transparência a um objeto, tudo que estiver atrás do objeto aparece através dele.



*O objeto à esquerda recebeu um efeito de transparência para criar a ilusão de água, e o da direita, para criar a ilusão de vidro. A ferramenta **Sombreamento** foi usada para intensificar o efeito nos dois objetos.*

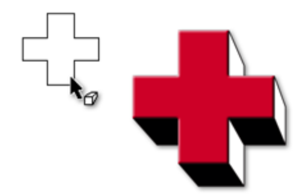
É possível ajustar a medida de transparência para determinar a opacidade do objeto. Um objeto totalmente opaco tampa totalmente tudo que houver atrás dele, ao passo que um objeto totalmente transparente fica invisível.

Para aplicar transparência a um objeto, há diversas opções. É possível usar a ferramenta **Transparência interativa** para aplicar um preenchimento de transparência, ou então usar um efeito de lente de transparência. Além disso, é possível controlar a forma como a transparência é misturada ao objeto, e também é possível copiar transparências de um objeto para outro. É possível ainda especificar se a transparência será aplicada ao preenchimento, ao contorno do objeto ou a ambos.

Adicionar efeitos

O CorelDRAW oferece diversas ferramentas que podem ser usadas para adicionar efeitos tridimensionais aos objetos.

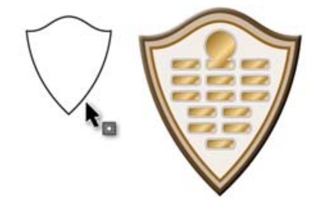
- **Extrusões**



- **Sombreamentos**



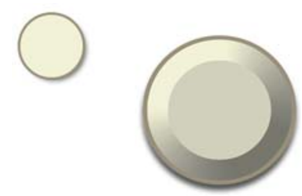
- **Contornos**



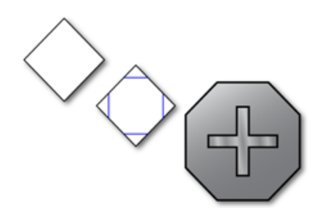
- **PowerClips**



- **Chanfraduras**



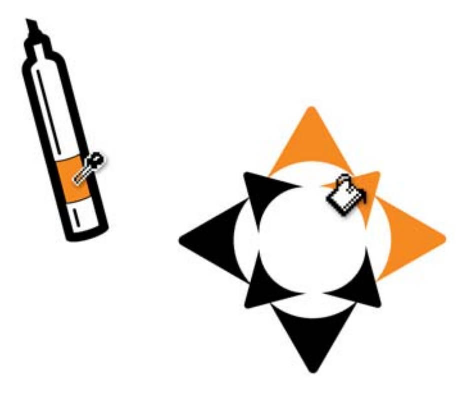
- **Chanfros**



Reutilizar cores e objetos

Para economizar tempo e manter a uniformidade da aparência do documento, é possível reaproveitar cores e objetos.

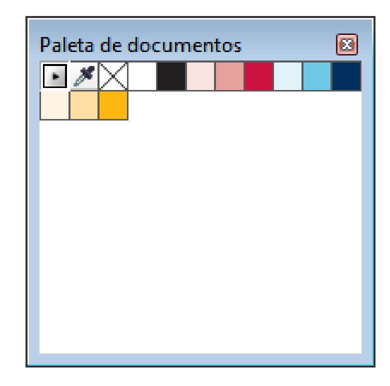
É possível fazer amostragens de cores de qualquer local do documento e copiar a cor para outro objeto.



A cor laranja é copiada da imagem gráfica à esquerda e aplicada à da direita.

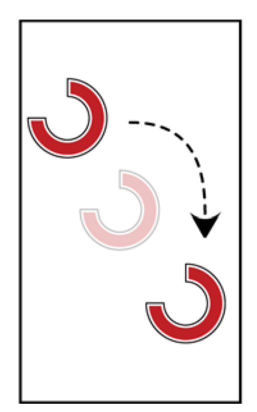
Para criar amostras de cores, clique na ferramenta **Conta-gotas de cores** e clique na cor. A ferramenta **Conta-gotas de cor**alterna automaticamente para o modo **Aplicar cor**. Para aplicar a cor, aponte para um objeto e clique.

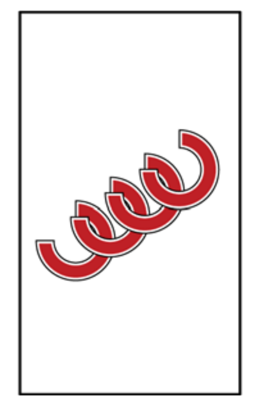
Ao usar uma cor no documento, a cor é adicionada à paleta do **Documento**, como é a janela de encaixe quando criar um novo documento ou abrir um documento existente. As cores são adicionadas à paleta do **Documento** ao adicionar uma cor de uma das bibliotecas de cores, ao fazer uma amostra de uma cor de outro documento ou outro aplicativo e ao aplicar preenchimentos aos objetos.



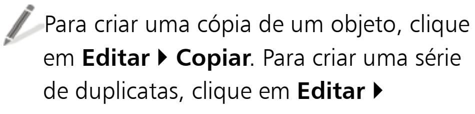
*A paleta do **Documento** é atualizada automaticamente, conforme as cores são adicionadas ao documento. Essa paleta pode ser usada para criar um esquema de cores para o projeto.*

Para reutilizar objetos nos documentos, é possível copiar e colar os objetos ou pode duplicá-los. Pelo primeiro método, você pode copiar um objeto para a Área de transferência e, em seguida, colar o objeto no documento. Usando o segundo método, você pode criar rapidamente várias duplicatas do objeto e colocá-las no documento.





Esquerda: O objeto foi copiado e colado. Direita: O objeto foi duplicado.

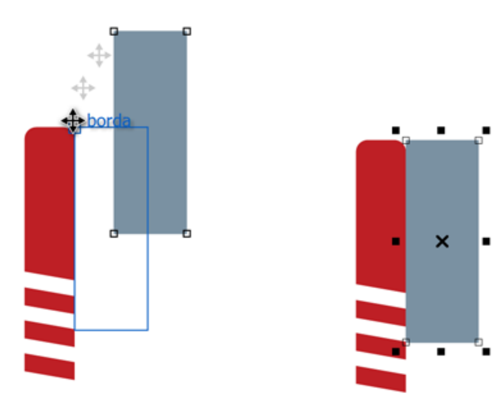


Para criar uma cópia de um objeto, clique em **Editar ▸ Copiar**. Para criar uma série de duplicatas, clique em **Editar ▸ Executar etapa e repetir**.

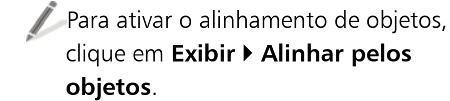
Posicionar objetos

O CorelDRAW oferece diversas ferramentas para ajudar a posicionar e alinhar os objetos na página. É possível usar essas ferramentas para evitar pequenos espaços ou erros de alinhamento que não aparecem na tela, mas podem ser notados após a impressão.

O alinhamento pode ser usado para alinhar um objeto a outro objeto do documento. Quando o alinhamento está ativado, aparecem pontos de alinhamento em vários locais de um objeto, como cantos, bordas ou o centro.



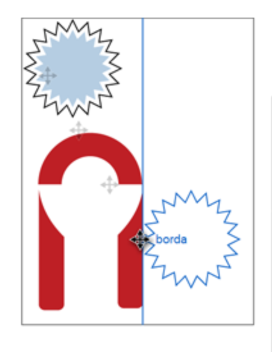
Esquerda: O retângulo azul é arrastado para baixo, para ficar alinhado ao vermelho. Direita: Os dois objetos estão alinhados.

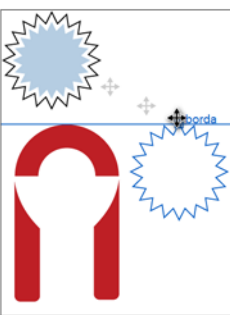


Para ativar o alinhamento de objetos, clique em **Exibir ▸ Alinhar pelos objetos**.

Se desejar alinhar um objeto a outro, mas não desejar alinhar diretamente ao objeto, use as linhas-guia dinâmicas. As linhas-guia dinâmicas são linhas-guia temporárias baseadas nos seguintes pontos de alinhamento de um objeto: centro, nó, quadrante ou linha de base do texto. É possível arrastar o objeto ao longo da

guia dinâmica. A distância do objeto base é medida conforme o objeto é movimentado.



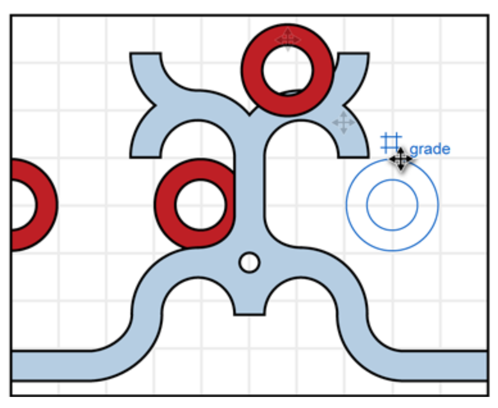


Esquerda: Uma linha-guia dinâmica vertical é usada para alinhar os objetos. Direita: Uma linha-guia dinâmica horizontal é usada para alinhar os objetos.



Para ativar as guias dinâmicas, clique em **Exibir ▸ guias dinâmicas**.

Também é possível usar uma grade para alinhar objetos na janela do documento. Uma grade é uma série de linhas intersecionais nas quais cada quadrado pequeno funciona como ponto de alinhamento. É possível reduzir o tamanho desses quadrados para obter um alinhamento mais preciso do documento.



É possível colocar objetos na página de desenho, alinhando-os com uma grade.



Para exibir a grade, clique em **Exibir ▸ Grade**.

Agrupar e combinar objetos

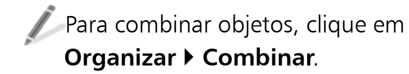
Poderá ser necessário alterar um grupo de objetos ou movê-lo sem alterar a posição relativa entre eles. O CorelDRAW permite agrupar objetos para gerenciá-los com mais facilidade. Ao agrupar objetos, cada objeto conserva suas propriedades individuais. Ao fim do trabalho com o grupo de objetos, é possível desagrupar os objetos e trabalhar com cada um individualmente.

As três imagens de cadeira estão selecionadas em grupo.

Para agrupar objetos, selecione-os com uma marca e clique em **Organizar ▸ Agrupar**.

Ao combinar dois ou mais objetos, é possível criar um objeto curvo único, que tenha os atributos de preenchimento e contorno do último objeto selecionado. É possível editar esse objeto curvo sempre que necessário. Além disso, é possível combinar objetos como forma de criar objetos com lacunas.



Para combinar objetos, clique em **Organizar ▸ Combinar**.

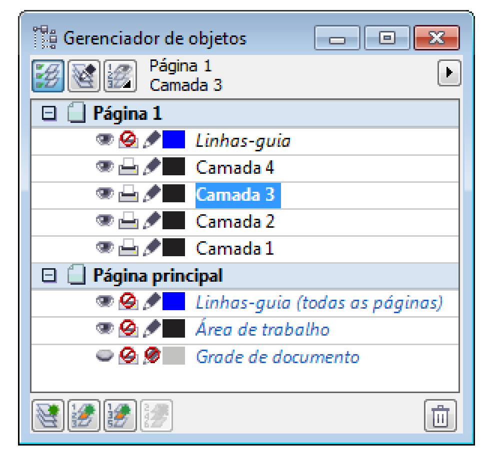
Para obter mais informações, consulte "Combinar objetos" na Ajuda.

Organizar objetos

Quanto mais objetos são adicionados ao documento, maior a dificuldade é localizar e selecionar objetos específicos. Para organizar os objetos, é possível adicionar camadas ao documento. Com as camadas, fica mais fácil exibir e trabalhar com vários objetos ao mesmo tempo.

A janela de encaixe **Gerenciador de objetos** permite adicionar, mover e excluir camadas em um documento. É possível definir camadas antes de começar a trabalhar com o documento, ou então ir adicionando-as conforme necessário, e depois mover os objetos existentes para as camadas recém-adicionadas.

Para abrir a janela de encaixe **Gerenciador de objetos**, clique em **Ferramentas ▸ Gerenciador de objetos**.



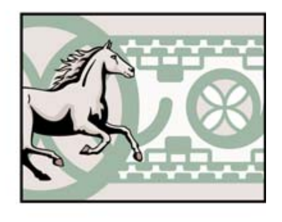
*A janela de encaixe **Gerenciador de objetos** permite selecionar e modificar as camadas da página.*

Para obter mais informações sobre as camadas, consulte "Trabalhar com camadas" na Ajuda.

Trabalhar com páginas

Conforme o resultado desejado, você pode personalizar a aparência das páginas, especificando diversos layouts de página, como folheto, cartão expositor ou brochura. Também é possível alternar a orientação da página entre retrato e paisagem, e ainda criar um tamanho de página personalizado.





Esquerda: Orientação de retrato. Direita: Orientação de paisagem.

Para configurar o tamanho da página, clique em **Layout ▸ Configurar página**. É possível selecionar uma da opções de uma extensa lista de tamanhos de página, como ofício, cartão de visita e diversos tamanhos de envelope.

É possível especificar um fundo para as páginas. O fundo é formado por uma única cor ou por um bitmap, colocado lado a lado em ladrilho para cobrir o tamanho da página.





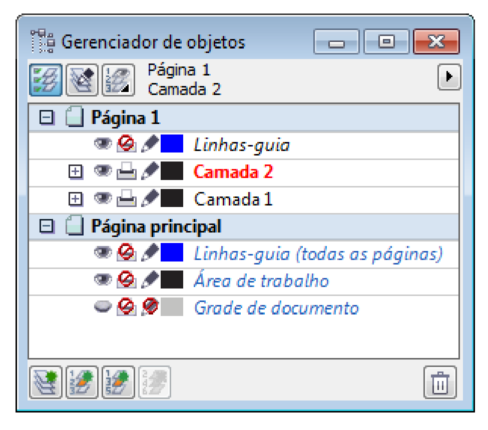
Esquerda: Página com fundo vermelho contínuo. Direita: Página com fundo de bitmap em ladrilho.

Para adicionar um fundo à página, clique em **Layout ▸ Fundo da página**.

Compartilhar seu trabalho

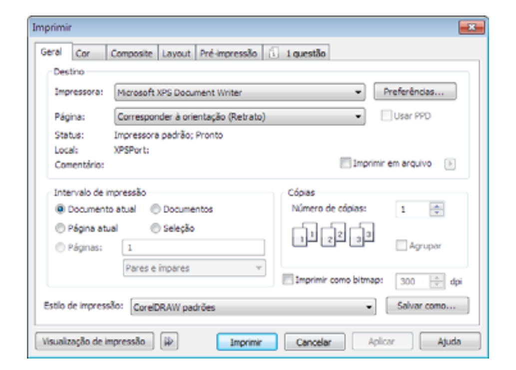
Para compartilhar seu documento acabado com outras pessoas, você pode imprimir uma cópia em uma impressora pessoal. Ou então, para obter um resultado de alta qualidade, como placas ou envelopamento de veículos, você pode enviar o documento para uma impressora comercial. Você pode exportar seu trabalho para um formato de arquivo diferente, como Adobe® PDF (Portable Document Format) ou AI (Adobe® Illustrator®).

Se o documento tiver várias camadas e você não desejar imprimir todas, é possível especificar quais camadas devem ser impressas. Certifique-se de que as camadas a serem impressas estejam visíveis e ativadas para impressão na janela de encaixe **Gerenciador de objetos**.



Neste exemplo, os objetos da Camada 2 estão visíveis na janela do documento e estão ativados para impressão. Os objetos da Camada 1 estão visíveis, mas não aparecerão na cópia impressa do documento.

Para imprimir em uma impressora pessoal, clique em **Arquivo ▸ Imprimir**. Na caixa de diálogo **Imprimir**, escolha uma impressora na caixa de listagem **Impressora** e escolha uma opção de intervalo de impressão.



A caixa de diálogo ***Imprimir*** *permite configurar as preferências de impressão do documento.*

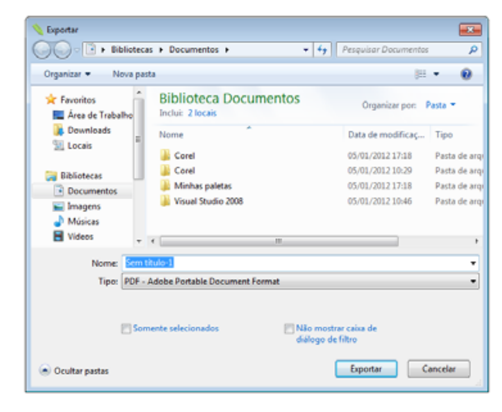
É possível visualizar o trabalho antes de imprimir, para assegurar que todo o conteúdo terá a aparência desejada.

Para visualizar um trabalho de impressão, clique em **Arquivo ▸ Visualização de impressão**.

Se estiver usando serviços de impressão, é necessário verificar se o documento atende aos critérios do fornecedor do serviço. Consulte o fornecedor do serviço de impressão se não tiver essa informação, para saber quais opções podem ser habilitadas no documento.

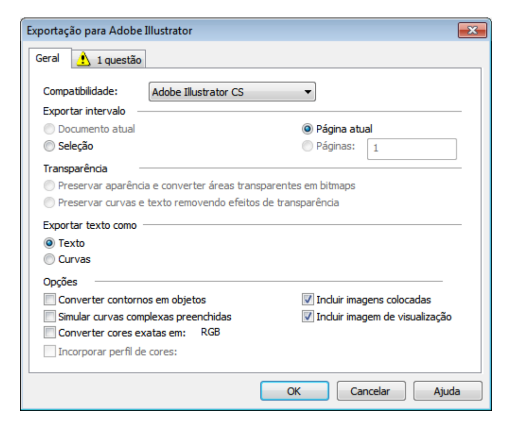
Para preparar um trabalho de impressão para um fornecedor de serviço de impressão, clique em **Arquivo ▸ Coletar para saída**. Siga as instruções do assistente **Coletar para saída**.

Para exportar o trabalho para outro formato de arquivo, clique em **Arquivo ▸ Exportar** e escolha um formato de arquivo.



Caixa de diálogo ***Exportar***

Conforme o formato de arquivo escolhido ao exportar um arquivo, é possível definir outras opções. Por exemplo, com o formato de arquivo AI (Adobe Illustrator), é possível escolher uma versão específica do Adobe Illustrator na caixa de diálogo **Exportar**.



É possível definir opções de exportação para arquivos do Adobe Illustrator.

Ao salvar o trabalho como arquivo do PDF, é possível usar as predefinições de PDF, que otimizam o arquivo para vários tipos de saída, como distribuição de documento, pré-impressão e a Web.

Para salvar o trabalho como arquivo PDF, clique em **Arquivo ▸ Exportar**. Escolha

PDF - Adobe Portable Document Format na caixa de listagem **Salvar como tipo**.

Configurar preferências

É possível configurar muitas diferentes preferências no CorelDRAW para personalizar diversos recursos. A tabela a seguir apresenta e descreve três exemplos de preferências.

Preferência	**Descrição**	**Como configurar**
Unidade de medida	A unidade de medida selecionada para as réguas horizontal e vertical, como polegadas, pixels ou pontos	Clique em **Exibir** ▸ **Configurar** ▸ **Configurar grade e régua** e clique em **Réguas**. Na área **Unidades**, escolha uma unidade de medida para as réguas horizontal e vertical.
Fazer cópia de segurança de arquivos	O local de pasta para salvar cópia de segurança de arquivos e quaisquer configurações de cópia de segurança automática	Clique em **Ferramentas** ▸ **Opções** na lista de categorias **Área de trabalho** e clique em **Salvar** para acessar as configurações do arquivo de cópia de segurança.
Distância de deslocamento	O incremento no que você move um objeto quando pressiona uma tecla de seta	Clique em **Exibir** ▸ **Configurar** ▸ **Configurar grade e régua** e clique em **Réguas**. Digite um valor na caixa **Deslocamento**.



Capítulo 5: Noções básicas do Corel PHOTO-PAINT

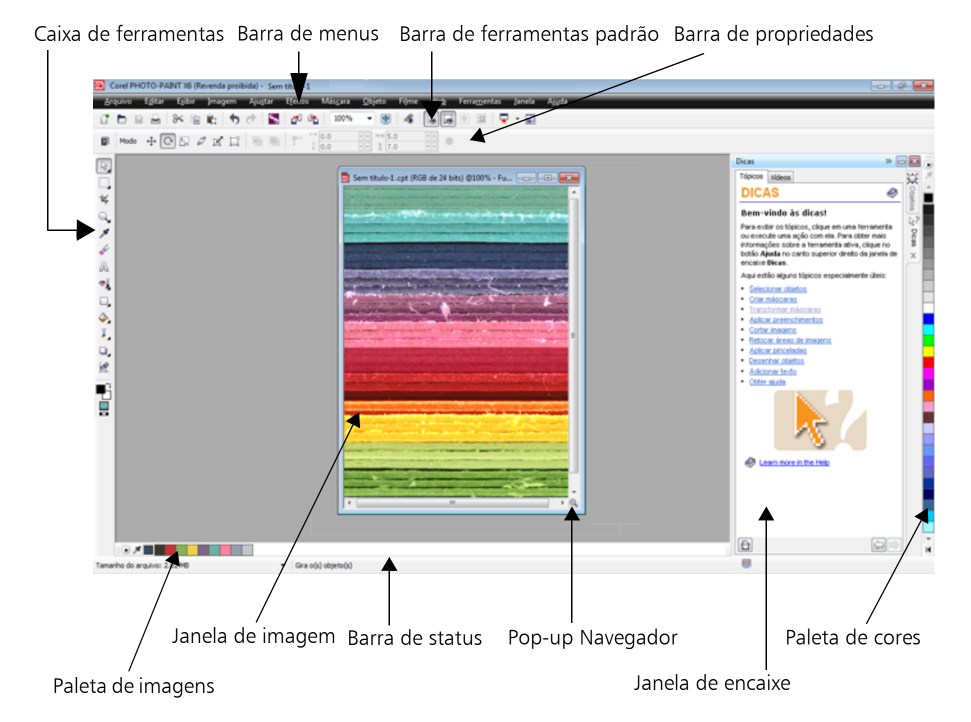
Capítulo 5: Noções básicas do Corel PHOTO-PAINT

Este capítulo apresenta a área de trabalho do Corel PHOTO-PAINT e fornece uma visão geral das tarefas básicas, como importar imagens do digitalizador ou câmera digital, ajustar seus tamanhos e resoluções e retocá-las para corrigir problemas comuns. Tópicos adicionais incluem o uso de máscaras, objetos e lentes na edição de imagens, além do compartilhamento de trabalho por meio da exportação em diferentes formatos de arquivo ou pelo uso do ConceptShare™. À medida que você aprender a usar o Corel PHOTO-PAINT, este capítulo ajudará a identificar tarefas e recursos que você poderá explorar melhor na Ajuda.

Visão geral da área de trabalho

A área de trabalho do Corel PHOTO-PAINT fornece uma ampla variedade de ferramentas e comandos para exibir e editar imagens. Esta seção descreve a janela do aplicativo e a caixa de ferramentas.

Janela do aplicativo



A lista a seguir descreve os principais componentes da janela do aplicativo Corel PHOTO-PAINT.

- A **caixa de ferramentas** contém ferramentas de edição, criação e exibição de imagens, além da área de controle de cores, que permite escolher cores e preenchimentos.
- A **barra de menus** contém menus suspensos de comandos relacionados.
- A **barra de ferramentas padrão** contém atalhos para os comandos básicos de menu, como abrir, salvar e imprimir. As barras de ferramentas adicionais contêm atalhos para tarefas mais específicas.

Para acessar uma barra de ferramentas, clique em **Janela ▸ Barras de ferramentas** e no nome de uma barra de ferramentas.

- A **barra de propriedades** contém controles que mudam de acordo com a ferramenta ativa. Por exemplo, quando você usa a ferramenta **Zoom**, a barra de propriedades muda para exibir os controles para a aplicação de zoom.
- A **janela de imagem** é a área na qual aparece a imagem ativa.
- A **barra de status** exibe informações sobre a imagem e a ferramenta ativas, a memória disponível no computador e o status da prova de cores. A barra de status também exibe dicas relacionadas à ferramenta ativa.
- O botão **pop-up Navegador** permite encontrar uma área específica da janela de imagem e focar nela. Esse recurso fica disponível somente quando a imagem inteira é muito grande para ser exibida toda de uma vez.
- A **Paleta de imagens** permite controlar as cores usadas em uma imagem.
- Uma **janela de encaixe** permite acessar comandos adicionais e informações sobre a imagem.

  É possível manter as janelas de encaixe abertas enquanto se trabalha com uma imagem. Elas também podem ser anexadas (encaixadas) a um dos lados da janela do aplicativo ou ficar flutuantes (desencaixadas) para que sejam movidas para qualquer lugar em que forem necessárias durante o trabalho. Também podem ser minimizadas para economizar espaço na tela.

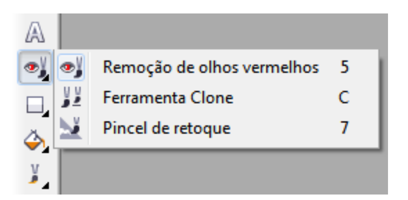
Para abrir uma janela de encaixe, clique em **Janela ▸ Janelas de encaixe** e em uma janela de encaixe**.**

- Uma **paleta de cores** é uma coleção de amostras de cor. Para alterar as cores de primeiro plano e de preenchimento, use a paleta de cores padrão, que aparece à direita da janela do aplicativo.

Para acessar paletas de cores adicionais, clique em **Janela ▸ Paletas de cores** e em uma paleta de cores.

Caixa de ferramentas

A caixa de ferramentas contém ferramentas de edição, criação e exibição de imagens. Algumas ferramentas pertencem aos menus desdobráveis, que são grupos de ferramentas relacionadas. Uma pequena seta no canto inferior direito de um botão da caixa de ferramentas indica que a ferramenta pertence a um menu desdobrável. A ferramenta usada por último no menu desdobrável aparece no botão. Você pode acessar as ferramentas de um menu desdobrável clicando na seta de menu desdobrável.



Exemplo de menu desdobrável

A seção a seguir descreve resumidamente as ferramentas localizadas na caixa de ferramentas.

Ferramentas Seleção



A ferramenta **Seleção de objeto** permite selecionar, posicionar e transformar objetos.



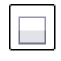


A ferramenta **Transformação da máscara** permite posicionar, dimensionar e girar áreas editáveis.





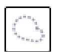
Ferramentas Máscara



As ferramentas **Máscara de retângulo** e a **Máscara de elipse** permitem definir áreas editáveis retangulares e elípticas.

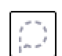






A ferramenta **Máscara à mão livre** permite definir áreas editáveis com forma irregular ou poligonal.





A ferramenta **Máscara de laço** permite definir áreas editáveis que têm forma irregular e são rodeadas por pixels de cores semelhantes.







A ferramenta **Máscara magnética** permite posicionar uma moldura de máscara ao longo da borda de um elemento da imagem. A borda é indicada por um contorno cuja cor contrasta com a área ao redor.







A ferramenta **Máscara de varinha mágica** permite definir áreas editáveis com forma irregular. Os pixels adjacentes ao primeiro pixel clicado, e que também sejam semelhantes no que se refere à cor dele, são incluídos na área editável.







A ferramenta **Máscara de pincel** permite definir uma área editável pintando-a com um pincel.



Ferramenta Recortar



A ferramenta **Cortar** permite remover áreas indesejadas e endireitar imagens tortas.





Ferramentas de zoom



A ferramenta **Zoom** permite alterar o nível de ampliação na janela de imagem.





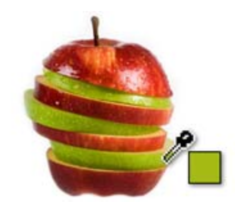

A ferramenta **Enquadramento** permite arrastar áreas de uma imagem para exibição quando a imagem é maior do que sua janela.




Ferramenta Conta-gotas



A ferramenta **Conta-gotas** permite tirar amostras de cores de uma imagem.



Ferramenta Borracha



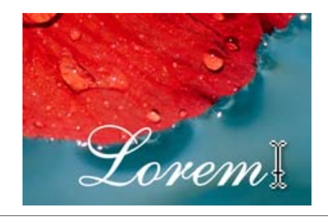
A ferramenta **Borracha** permite apagar áreas de um objeto ou imagem para revelar o objeto ou o fundo encoberto.



Ferramenta Texto



A ferramenta **Texto** permite adicionar texto à imagem e editar os objetos de texto existentes.



Ferramentas Retoque

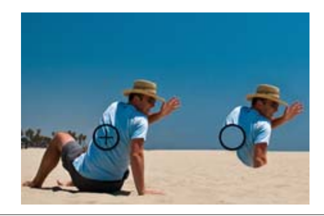


A ferramenta **Remoção de olhos vermelhos** permite remover o efeito de olhos vermelhos dos olhos das pessoas em fotos.





A ferramenta **Clonar** permite duplicar parte de uma imagem e aplicá-la à outra parte da mesma imagem ou à outra imagem.

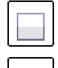




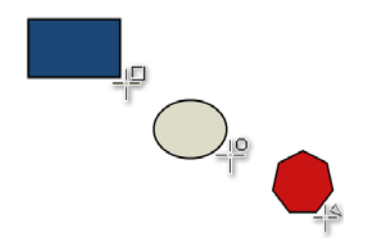
A ferramenta **Pincel de retoque** permite remover imperfeições, como rasgos, marcas de riscos e rugas de uma imagem por meio da mistura de suas texturas e cores.



Ferramentas Forma



As ferramentas **Retângulo**, **Elipse** e **Polígono** permitem desenhar retângulos, quadrados, elipses, círculos e polígonos.



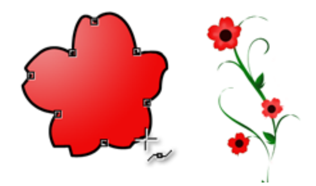


A ferramenta **Linha** permite desenhar segmentos em linha reta separados ou unidos ao usar a cor do primeiro plano.





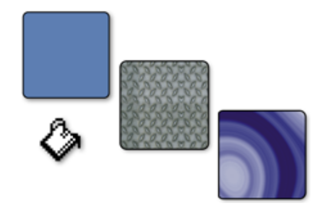
A ferramenta **Caminho** permite criar e editar caminhos.



Ferramentas Preenchimento

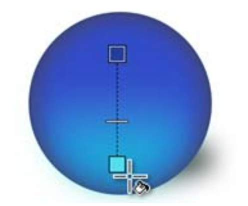


A ferramenta **Preenchimento** permite preencher áreas com um dos quatro tipos de preenchimento: uniforme, gradiente, bitmap ou textura.





A ferramenta **Preenchimento interativo** permite aplicar um preenchimento a uma imagem inteira, objeto ou seleção e ajustá-lo diretamente na janela de imagem.



Ferramentas Pincel



A ferramenta **Pintura** permite pintar uma imagem utilizando a cor do primeiro plano.





A ferramenta **Efeito** permite corrigir a cor e o tom.





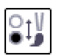
A ferramenta **Espalhador de imagens** permite carregar uma ou mais imagens e aplicá-las repetidamente em sequência enquanto você pinta.



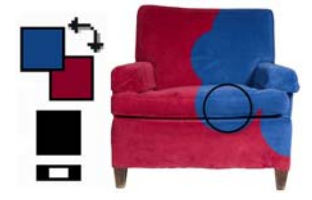


A ferramenta **Desfazer pincel** permite restaurar as áreas de uma imagem para a aparência anterior à última pincelada.

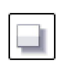




A ferramenta **Substituir cor do pincel** permite substituir a cor do primeiro plano na imagem pela cor de fundo.



Ferramentas Interativa/Transparência

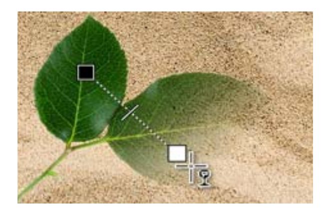


A ferramenta **Sombreamento** permite adicionar sombras a objetos.



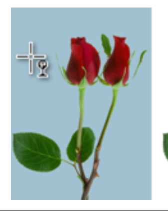


A ferramenta **Transparência de objeto** permite fazer as cores de um objeto dissolverem-se gradualmente aproximando-se da cor do fundo da imagem.





A ferramenta **Transparência de cor** permite tornar transparentes pixels específicos em um objeto, com base no valor de cor desses pixels.







A ferramenta **Pincel de transparência do objeto** permite pincelar áreas de um objeto para torná-las mais transparentes.



Ferramenta Fatiamento de imagem

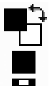


A ferramenta **Fatiamento de imagem** permite recortar uma imagem grande em seções menores para serem usadas na Web.



Área de controle de cores

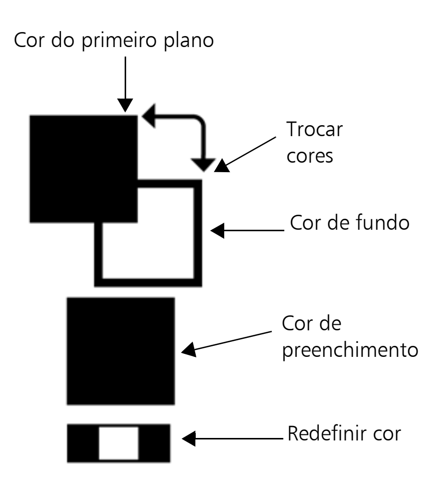
A **cor de primeiro plano** é aquela que você aplica a uma imagem ou texto utilizando as ferramentas de pincel. A **cor de fundo** é aquela que aparece quando você apaga partes do fundo ou aumenta o tamanho do papel. A **cor de preenchimento** é aquela que você aplica utilizando as ferramentas de forma e preenchimento.



A seta **Trocar cores** permite alternar as cores do primeiro plano e do fundo.

É possível alterar a cor do primeiro plano, do fundo ou de preenchimento clicando duas vezes na respectiva amostra de cor.

O ícone **Redefinir cor** permite retornar às cores padrão: preto como primeiro plano e cor de preenchimento e branco como a cor do fundo.



Para obter mais informações sobre componentes específicos da área de trabalho, consulte “Tour pela área de trabalho do Corel PHOTO-PAINT” na Ajuda.

Adquirir imagens

Para obter as fotos da câmera digital, conecte a câmera ou o leitor do cartão de mídia ao computador e use um dos métodos a seguir:

- Se a câmera digital ou o leitor de cartão aparecer como uma unidade no computador, você pode copiar as imagens diretamente em uma pasta no disco rígido e depois abri-las no Corel PHOTO-PAINT.
- Carregue as imagens diretamente no Corel PHOTO-PAINT utilizando o Windows Image Acquisition (WIA) ou o driver TWAIN da câmera digital. WIA é uma interface e um driver padrão para o carregamento de imagens a partir de dispositivos periféricos, como digitalizadores e câmeras digitais.
- Use o software fornecido com a câmera digital para salvar as imagens no computador e depois abra-as no Corel PHOTO-PAINT. Para obter mais informações, consulte a documentação fornecida com a câmera.

Você pode digitalizar imagens e páginas no Corel PHOTO-PAINT utilizando WIA, o driver TWAIN ou o software do digitalizador. Algumas vezes, as imagens digitalizadas apresentam linhas, moiré (um padrão ondulado) ou ruído (efeito pontilhado). Remova esses defeitos utilizando filtros de efeitos especiais. Para obter mais informações, consulte “Retocar” na página 63.

Para obter mais informações, consulte “Adquirir imagens de digitalizadores e câmeras digitais” na Ajuda.

Cortar e girar

Cortar permite remover áreas indesejadas das imagens para melhorar sua composição.

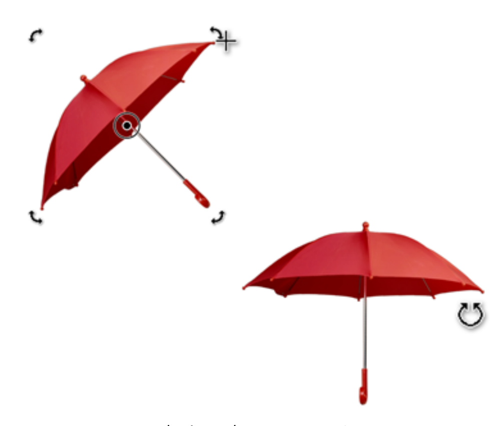
Para cortar uma imagem, clique na ferramenta **Cortar** na caixa de ferramentas e arraste na janela de imagem.



A área selecionada indica a parte da imagem que será mantida. A área fora da seleção será cortada.

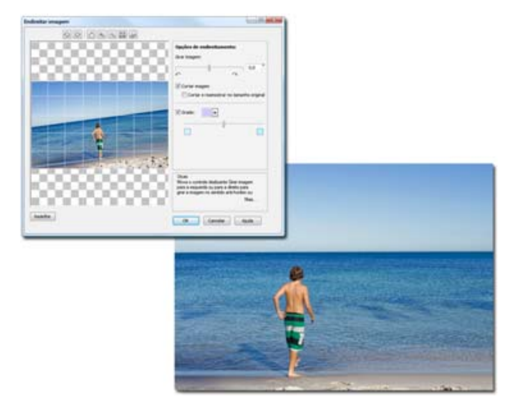
Geralmente, é preciso girar a imagem para alterar sua orientação para retrato ou paisagem.

Para girar uma imagem, clique em **Imagem ▸ Girar** e em um comando de menu.



Topo: Imagem selecionada para rotação.
Parte inferior: Imagem girada.

Se for preciso endireitar fotos que foram tiradas ou digitalizadas em um ângulo, use a caixa de diálogo **Endireitar imagem** (**Ajustar ▸ Endireitar imagem**).



Topo: A caixa de diálogo ***Endireitar imagem*** *exibe uma imagem torta. Parte inferior: Imagem endireitada.*

Alterar o tamanho e a resolução de imagens

Geralmente, o termo "tamanho da imagem" refere-se às dimensões em pixel, isto é, à altura e largura da imagem expressas em pixels. A resolução da imagem refere-se ao número de pixels por polegada (ppi) dentro de uma imagem. A medida em pixels por polegada corresponde a pontos por polegada (dpi) no que diz respeito à impressão ou digitalização. Observe que o tamanho da imagem em pixels é diferente do tamanho do arquivo, que se mede em kilobytes (kB), megabytes (MB) ou gigabytes (GB).

A resolução da imagem determina o nível de nitidez e detalhes de uma imagem quando ela é exibida em um monitor ou impressa. A resolução escolhida depende da forma da saída da imagem. Normalmente, as imagens criadas para serem exibidas em monitores de computador ou na Web são de 96 ou 72 dpi. Aquelas destinadas à impressão em impressoras de mesa geralmente são de 150 dpi, enquanto imagens impressas profissionalmente são normalmente de 300 dpi ou mais.





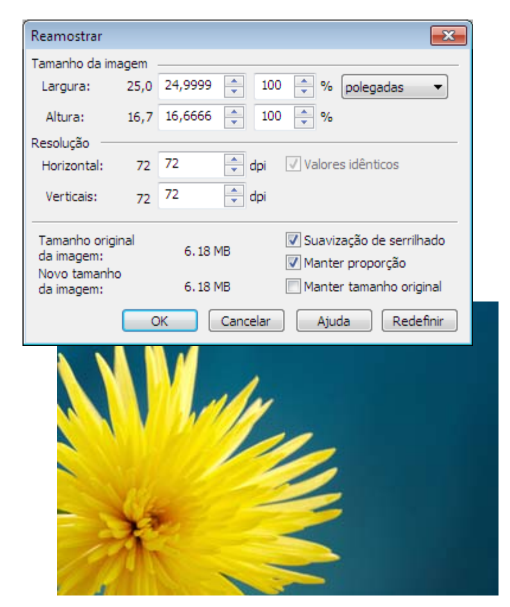
Resolução de 72 dpi (esquerda) e 300 dpi (direita)

O tamanho da imagem (dimensões em pixel) e a resolução determinam a quantidade de dados da imagem em um arquivo. Quanto mais pixels contiver uma imagem, maior será a sua qualidade. Entretanto, uma imagem maior produz um arquivo maior. Normalmente, é preciso ajustar o tamanho ou a resolução da imagem para otimizar sua qualidade ao mesmo tempo que se mantém gerenciável o tamanho do arquivo.

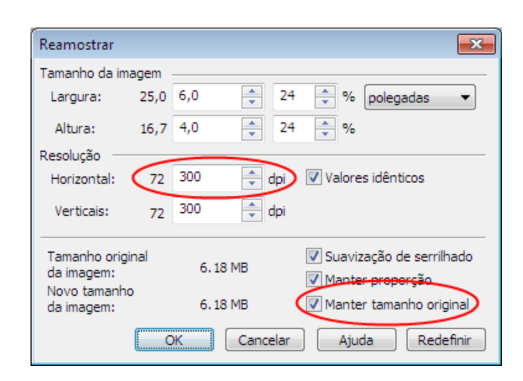
Aumentar a resolução da imagem para impressão

Imagens destinadas à impressão precisam ter uma resolução mais alta. Para preparar uma foto tirada com uma câmera digital para impressão, é preciso manter o tamanho original da imagem e aumentar a resolução para pelo menos 300 dpi. Esse método diminui a largura e a altura da imagem, mas cria um melhor resultado de impressão. Se preferir, especifique uma largura e uma altura menores, o que aumentará automaticamente os valores da resolução.

Você pode aumentar a resolução da imagem na caixa de diálogo **Reamostrar** (**Imagem ▸ Reamostrar**).



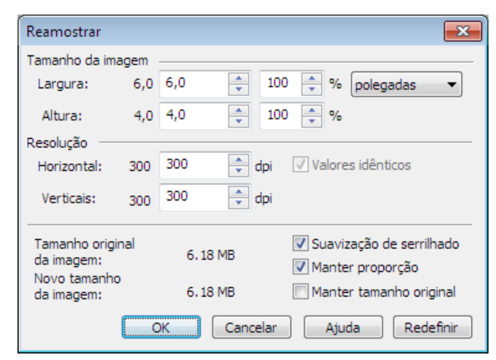
*A caixa de diálogo **Reamostrar** (parte superior) mostra que a foto (parte inferior) tem uma resolução de 72 dpi, que é muito baixa para impressão.*

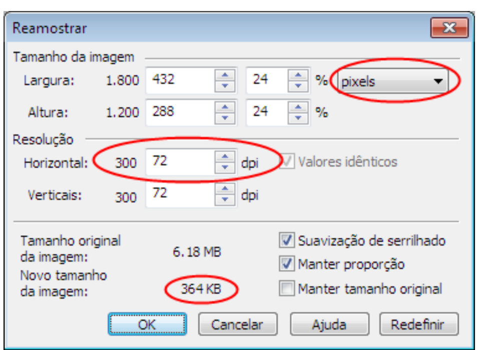


*Para aumentar a resolução da imagem para impressão, a caixa de seleção **Manter tamanho original** é ativada primeiro. Em seguida, a resolução é aumentada para 300 dpi e a largura e a altura da imagem são ajustadas automaticamente.*

Reduzir o tamanho do arquivo e as dimensões da imagem

Para usar uma imagem em uma página da Web, é preciso reduzir seu tamanho do arquivo. Você pode conseguir isso por meio da reamostragem, um processo que altera a resolução da imagem. Reamostrar (também chamada de reduzir a resolução ou aumentar a resolução) normalmente causa uma desfocagem, mas você pode neutralizar esse efeito aplicando o filtro **Desfocar máscara** (**Efeitos ▸ Aguçar ▸ Desfocar máscara**) na imagem reamostrada.

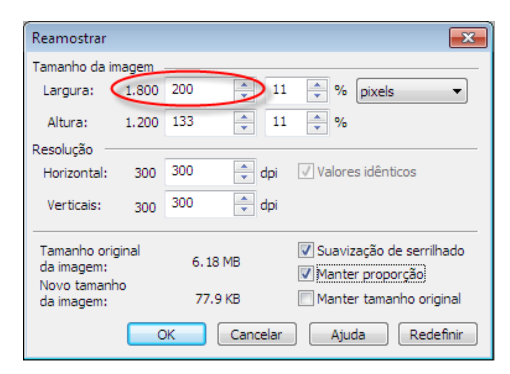




*Topo: A caixa de diálogo **Reamostrar** mostra que a foto não está adequada para uso na Web. Parte inferior: Para preparar a foto para a Web, a unidade de medida é alterada para pixels. Em seguida, a resolução da imagem é diminuída para 72 dpi, o que diminui automaticamente a largura e a altura da imagem, juntamente com o tamanho do arquivo.*

A foto para a Web pode exigir largura e altura específicas em pixels. Especifique as dimensões

exatas necessárias na caixa de diálogo **Reamostrar**. Quando você especifica essas configurações, a resolução da imagem e o tamanho do arquivo são ajustados automaticamente.



*Neste exemplo, a largura da foto foi diminuída de 1800 pixels para 200. A altura dela será diminuída automaticamente proporcionalmente à largura porque a caixa de seleção **Manter proporção** está ativada.*

Dicas para redimensionar imagens

- Evite aumentar o tamanho das imagens em mais de 125%. Caso contrário, elas poderão parecer esticadas e como se estivessem em pixels.
- Redimensione uma imagem depois de retocá-la e corrigi-la.
- Redimensione uma imagem depois de cortar as áreas indesejadas. Diminuir o tamanho da imagem depois de cortá-la garante que ela apresente o máximo de informações úteis possível.
- O tamanho da imagem na tela depende da altura e largura em pixels da imagem, do nível de zoom e das configurações do monitor. Consequentemente, uma imagem exibida no monitor pode ser diferente em tamanho de uma versão impressa.

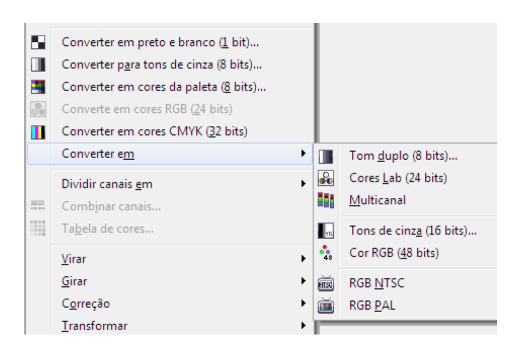
Para obter mais informações sobre como alterar o tamanho e a resolução de imagens, consulte "Alterar dimensões e resolução da imagem e tamanho do papel" na Ajuda.

Alterar modos de cor

O modo de cor define o número e o tipo de cores que compõem uma imagem. Preto-e-branco, tons de cinza, RGB, CMYK e cores da paleta são exemplos de modos de cor. É possível converter imagens em diferentes modos de cor, dependendo da utilização pretendida. Por exemplo, o modo de cor CMYK é recomendado para imagens que serão enviadas para impressão comercial. O RGB é o melhor para fotos na Web e o da paleta é o melhor para imagens GIF.

Sempre que se converte uma imagem, podem se perder informações de cores. Por isso, acabe de editar e salve uma cópia da imagem antes de convertê-la para um novo modo de cor. Para obter mais informações, consulte "Alterar modos de cor" na Ajuda.

Para converter uma imagem em um modo de cor diferente, clique em **Imagem** e depois em um comando **Converter em**.



*Comandos **Converter em** disponíveis*



Original em RGB



Convertido em CMYK



Convertido em tons de cinza

Retocar

Com o Corel PHOTO-PAINT, você pode corrigir problemas comuns em fotos digitais e imagens digitalizadas usando ferramentas e filtros de efeitos especiais.

Um problema comum em fotos é o efeito de olho vermelho, que ocorre quando a luz do flash reflete no fundo do olho da pessoa.

Para remover o efeito de olho vermelho, comece aplicando mais zoom ao olho. Em seguida, clique na ferramenta **Remoção de olhos vermelhos**, ajuste o tamanho do pincel ao tamanho do olho e clique no olho.



A ferramenta ***Remoção de olhos vermelhos*** *foi utilizada na foto para corrigir o olho direito e selecionar o esquerdo.*

Outro problema comum em imagens são as marcas de poeira e riscos. Remova-as aplicando um filtro na imagem inteira. Se uma imagem tiver um ou mais riscos em uma área específica, crie uma máscara ao redor deles e aplique o filtro na área editável.

Para remover marcas de poeira e riscos, clique em **Imagem** ▸ **Correção** ▸ **Poeira e risco**.





Esquerda: As marcas de poeira reduzem a qualidade da imagem. Direita: As marcas de poeira foram removidas na imagem retocada.

Se o risco ou a mancha for razoavelmente grande ou estiver em uma área com cores e texturas variadas (como as folhas de uma árvore), a clonagem de áreas da imagem produz melhores resultados. Ao clonar, você

copia pixels de uma área da imagem para outra.

Para clonar áreas da imagem, clique na ferramenta **Clone** e escolha **Clone** no selecionador de **Categoria de pincel: Clone** na barra de propriedades. Em seguida, clique para definir um ponto de origem e arraste para onde deseja aplicar os pixels a partir desse ponto de origem. Para redefinir o ponto de origem, clique com o botão direito do mouse na área que deseja clonar.





Esquerda: O ponto de origem está definido para clonar áreas do céu. Meio: As áreas clonadas do céu são copiadas na parte superior da foto. Direita: Imagem retocada.

Se você usar um pincel de borda suave e um valor de transparência maior, as áreas clonadas vão se misturar perfeitamente na imagem.

Com frequência, as fotos de câmeras digitais podem conter pontilhados de cores aleatórias, que são chamados coletivamente de “ruído”. Esses pontilhados são causados por condições de iluminação inadequadas ou limitações do sensor da câmera. Remova ruídos das fotos digitais ou das imagens digitalizadas, clicando em **Efeitos ▸ Ruído ▸ Remover ruído**.

Para remover ruídos e artefatos em fotos no formato JPEG, clique em **Efeitos ▸ Desfocar ▸ Desfocagem inteligente**.




Esquerda: O ruído aparece como cores manchadas e interfere na limpidez da foto. Direita: O ruído foi removido para revelar uma imagem mais límpida.

Além do ruído, as imagens digitalizadas podem conter linhas ou moiré (um padrão ondulado).



Para remover linhas de uma imagem digitalizada, clique em **Imagem ▸ Transformar ▸ Desentrelaçar**.

Para remover um moiré, clique em **Efeitos ▸ Ruído ▸ Remover moiré.**

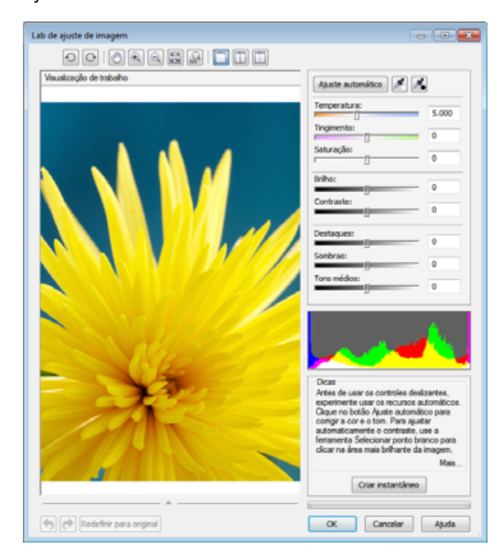



Esquerda: A imagem contém moiré, que aparece como uma grade ondulada de linhas descoloridas. Direita: O moiré foi removido.

Para obter mais informações, consulte "Retocar" na Ajuda.

Ajustar cor e tom

Quando for preciso ajustar a cor e o tom das fotos, o Lab de ajuste de imagem (**Ajustar ▸ Lab de ajuste de imagem)** deve ser sua primeira parada. Ele permite aumentar o brilho ou escurecer uma foto, melhorar o contraste, revelar detalhes da imagem e corrigir cores desbotadas. Faça um teste com diferentes configurações e capture em instantâneos para que possa comparar as diferentes versões e escolher o melhor resultado. Para obter mais informações, consulte "Ajustar cor e tom" na Ajuda.



Lab de ajuste de imagem

Na tabela a seguir, estão descritas e ilustradas algumas correções de cores comuns.

Correção de cor	Antes	Após
Você pode corrigir fotos que possuem uma tonalidade de cor geral, em que a foto aparece estar tingida com uma cor. Observe a tonalidade azul na foto Antes. Ela foi corrigida na foto Após.		
Você pode aumentar a saturação de cor para fotos que apresentem cores esmaecidas. Na foto Antes, as cores estão atenuadas. Na foto Após, a saturação da cor foi aumentada para criar cores mais vívidas.		
Se a foto apresentar sombreamentos escuros que obscurecem as pessoas, você pode aumentar o brilho da foto clareando os sombreamentos. Na foto Antes, os sombreamentos escurecem o gramado e as pessoas. Na foto Após, os sombreamentos foram clareados para deixar as pessoas mais visíveis.		

Trabalhar com máscaras

Utiliza-se uma máscara na edição de uma imagem para isolar uma área específica (a área editável) sem afetar a parte remanescente (a área protegida). As áreas editáveis são algumas vezes chamadas de "seleções" em outros aplicativos.

Você pode exibir a sobreposição de máscara que aparece apenas sobre áreas protegidas, para facilitar a distinção entre as áreas protegidas e as editáveis. A borda que separa a área editável da área protegida correspondente é indicada por um sublinhado de linhas tracejadas denominado moldura de máscara. Só é possível exibir a moldura de máscara quando a sobreposição de máscara está oculta.



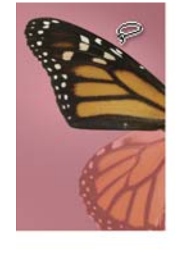

Esquerda: Sobreposição de máscara. Direita: Moldura de máscara.

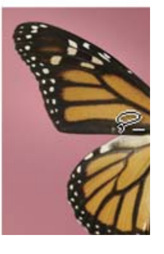
Você pode definir áreas editáveis utilizando as ferramentas Máscara na caixa de ferramentas.

Máscara de retângulo	R
Máscara de elipse	J
Máscara à mão livre	K
Máscara de laço	A
Máscara magnética	4
Máscara de varinha mágica	W
Máscara de pincel	B

Ferramentas Máscara

Após definir uma área editável, talvez você deseje ajustar a forma e a posição dela. Para subtrair de uma área editável ou adicionar a ela, acesse os modos de máscara na barra de propriedades quando a ferramenta Máscara estiver ativa.

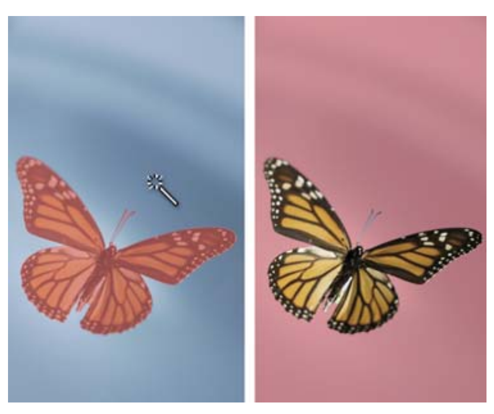




Esquerda: A área editável inclui uma parte da asa. Meio: A parte remanescente da asa é adicionada à área editável, juntamente com algum fundo azul. Direita: O fundo azul é removido da área editável.

Além disso, você pode ajustar as bordas de uma área editável para que ela se misture suavemente com as áreas protegidas. Para obter mais informações, consulte "Ajustar as bordas de áreas editáveis" na Ajuda.

Você pode inverter uma máscara para que a área protegida passe a ser editável e a área editável fique protegida. Por exemplo, para editar uma foto definida com um fundo simples, o método mais fácil é selecionar o fundo e inverter a máscara, conforme mostrado na ilustração a seguir.



Esquerda: A ferramenta ***Máscara de varinha mágica*** *é usada para selecionar o fundo. Direita: A máscara é invertida para selecionar a borboleta.*

Para obter mais informações sobre máscaras, consulte "Trabalhar com máscaras" na Ajuda.

Trabalhar com objetos e lentes

Objetos são camadas transparentes que flutuam acima do fundo e se empilham umas sobre as outras. Por exemplo, quando se abre uma foto, ela fica sendo o fundo. Quaisquer objetos novos são empilhados acima do fundo à medida que são criados.

O uso de objetos oferece muitas vantagens. Eles podem ser reposicionados, redimensionados, girados e editados sem afetar outros objetos ou o fundo. Além disso, também é possível colocar um objeto atrás ou na frente de outros objetos, e usar os modos de mesclagem para controlar a maneira como um objeto se mistura com os objetos subjacentes ou com o fundo.







Esquerda: O modo de ***Multiplicar mesclagem*** *é usado para misturar dois objetos. Direita: Imagem misturada.*

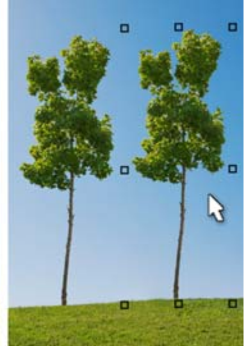


Para criar objetos a partir de pinceladas e formas, clique em **Objeto ▸ Criar ▸ Novo objeto** e pinte ou desenhe na janela de imagem.

Para criar um objeto a partir de uma área editável, clique em **Objeto ▸ Criar ▸ Objeto: copiar seleção**.

Para criar um objeto a partir do fundo, clique em **Objeto ▸ Criar ▸ Criar objeto do fundo**.



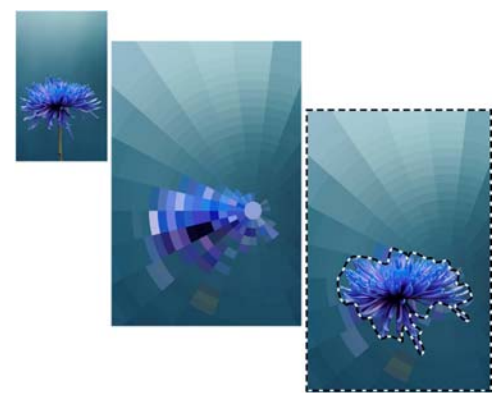


Uma área editável é selecionada e copiada (esquerda) para criar um novo objeto (direita).

As lentes, também conhecidas como "camadas de ajuste", são objetos especiais que permitem

visualizar efeitos especiais e ajustes de imagem sem alterar permanentemente os pixels da imagem.

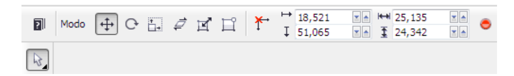
Para criar uma lente que cubra uma imagem inteira ou a área editável de uma máscara, clique em **Objeto ▸ Criar ▸ Nova lente**.



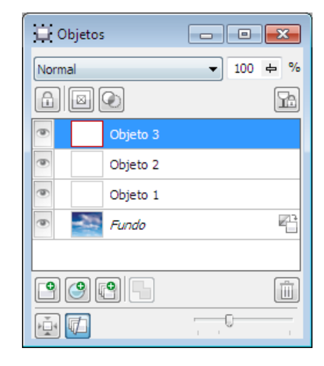
Esquerda: Imagem original. Meio: Lente aplicada à imagem inteira. Direita: Lente aplicada em uma área editável.

É possível aplicar várias lentes para visualizar o efeito da aplicação de diversos ajustes de imagem.

A ferramenta **Seleção de objeto** e a janela de encaixe **Objetos** podem ajudar a selecionar, transformar e organizar objetos e lentes em uma imagem.



*Ferramenta **Seleção de objeto** e controles da barra de propriedades*



*Janela de encaixe **Objetos***

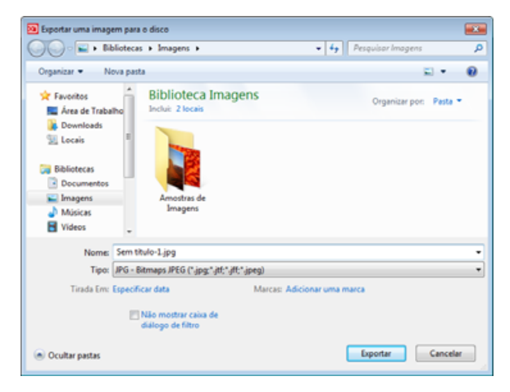
Compartilhar seu trabalho

Para compartilhar suas imagens com outras pessoas, você pode salvá-las ou exportá-las para outros formatos de arquivo (como TIFF, JPEG ou PDF), imprimi-las ou carregá-las no ConceptShare. Independentemente da maneira como pretende usar uma imagem, é recomendável manter uma cópia do arquivo no formato Corel PHOTO-PAINT (CPT). Salvar no formato de arquivo CPT mantém todas as propriedades da imagem: informações sobre objetos, a máscara criada mais recentemente, canais alfa, grades, linhas-guia e cores.

Para alterar o formato de arquivo de uma imagem, salve-a (**Arquivo ▸ Salvar como**) ou exporte-a (**Arquivo ▸ Exportar**) para um formato de arquivo diferente. Quando você usa o comando **Salvar como**, a imagem aparece na janela de imagem no formato de novo arquivo. Quando você exporta uma imagem, ela permanece aberta na janela de imagem no formato de arquivo original.

Para preparar uma imagem para impressão, você pode salvar ou exportar para o formato de arquivo TIFF. Para preparar uma imagem para a Web, exporte-a para JPEG, PNG ou GIF. Os formatos de arquivo JPEG e PNG são ideais para fotos, que geralmente contêm gradação

de cor. O formato GIF é adequado para imagens que contêm cores sólidas.



Caixa de diálogo ***Exportar***

Você também pode salvar rapidamente uma imagem em um arquivo PDF clicando em **Arquivo ▸ Publicar em PDF**. A caixa de diálogo **Publicar em PDF** permite acessar predefinições de PDF que otimizam o arquivo PDF quanto à finalidade de utilização: por exemplo, **Distribuição de documento**, **Pré-impressão** ou **Web**.

O Corel PHOTO-PAINT fornece diversas opções para impressão do seu trabalho. A caixa de diálogo **Imprimir** (**Arquivo ▸ Imprimir)** permite especificar o layout e a escala de um trabalho de impressão, visualizar trabalhos de impressão e definir várias opções de pré-impressão, como imprimir ou não marcas de corte e de registro. Além disso, também é possível exibir um resumo de questões e problemas, juntamente com sugestões para solucioná-los. Para obter mais informações, consulte a seção "Imprimir" na Ajuda.

Com o ConceptShare (**Arquivo ▸ Publicar imagem no ConceptShare**), você pode publicar uma imagem em um ambiente da Web para compartilhar projetos e ideias com clientes e colegas. Para obter mais informações, consulte "Colaborar" na Ajuda.

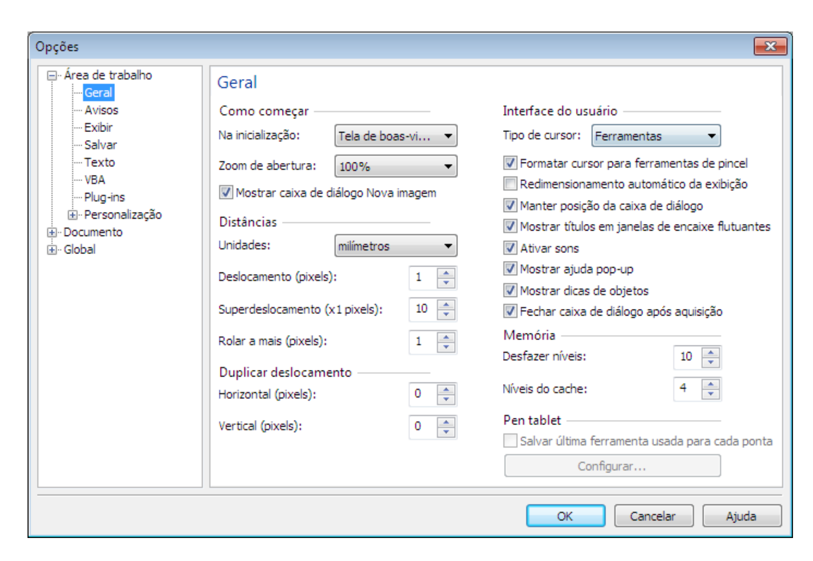
Configurar preferências

No Corel PHOTO-PAINT, você pode alterar as configurações padrão da área de trabalho e outras opções de acordo com suas preferências. Você pode especificar configurações como unidade de medida, tipo de ponteiro e nível padrão de zoom. Além disso, também é possível especificar configurações de salvamento automático ou definir opções de exibição para escolher a cor de caminhos, cor da máscara, linhas-guia e padrões de transparência de grade.

Para configurar as preferências, clique em **Ferramentas ▸ Opções**.

Para restaurar as configurações e as opções padrão da área de trabalho a qualquer momento, reinicie o Corel PHOTO-PAINT com a tecla **F8** pressionada.

Para obter mais informações sobre a configuração de preferências, consulte "Configurar opções" na Ajuda.



*Página **Geral** da caixa de diálogo **Opções***



Imagem criada por
Om Prakash Thapa
India

Parte Três

Cor, tipo e estilos

Capítulo 6: Noções básicas de cores

Capítulo 6: Noções básicas de cores

No CorelDRAW ou no Corel PHOTO-PAINT, a escolha de cores é uma parte fundamental do fluxo de trabalho. A cor é um elemento importante do design, pois ajuda a definir um tom ou a transmitir um significado específico.

Este capítulo apresenta os diferentes métodos de escolha e uso de cores no CorelDRAW e no Corel PHOTO-PAINT.

Como as cores são definidas?

A cor está, literalmente, nos olhos de quem vê. A sensação de cor é resultado da resposta do olho humano à luz e da interpretação dessa resposta pelo sistema nervoso.



A percepção de cores depende da resposta do olho à luz.

Esse processo complexo pode ser definido matematicamente por meio do uso de modelos de cores. Os modelos de cor permitem que software aplicativos (como o CorelDRAW e o Corel PHOTO-PAINT) e dispositivos digitais (como computadores, monitores, câmeras digitais e impressoras) armazenem, manipulem e reproduzam precisamente cores.

Os modelos de cores, como Lab, RGB, CMYK e HSB, fornecem uma maneira sistemática de organizar e reproduzir uma ampla gama de cores a partir de um conjunto pequeno de cores primárias. Cada cor é definida numericamente. Os valores numéricos permitem que as cores sejam interpretadas, comunicadas e reproduzidas por uma grande variedade de dispositivos e aplicativos.

Cada modelo de cores possui uma maneira única de definir numericamente as cores.

Modelo de cores Lab

O modelo de cores Lab foi desenvolvido pela CIE (Commission Internationale de l'Eclairage). Ao contrário dos modelos de cores RGB e CMYK, o modelo de cores Lab se baseia em como o olho humano percebe a cor, não em como monitores, impressoras, câmeras digitais e outros dispositivos reproduzem cores. Por esse motivo, o Lab é conhecido como um modelo de cores independente de dispositivos. RGB e CMYK são considerados modelos de cores dependentes de dispositivo, pois a mesma cor é exibida de forma diferente quando impressa ou exibida em dispositivos distintos.

No modelo de cores Lab, a faixa (ou gama) de todas as cores visíveis é representada por uma figura com forma de ferradura. Essa figura normalmente é usada como referência para

comparar a gama de cores que outros modelos de cores podem produzir. O Lab também é usado no gerenciamento de cores como referência para converter cores de um espaço de cores em outro.



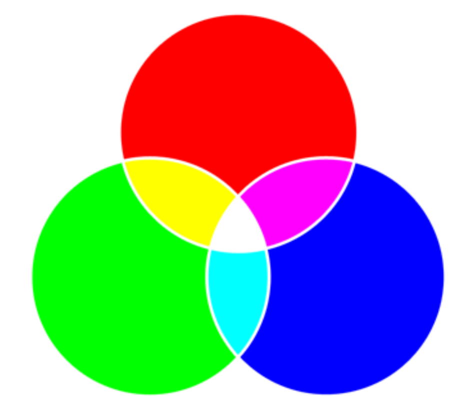
Modelo de cores Lab

Modelo de cores RGB

O modelo de cores RGB usa os componentes vermelho (R), verde (G) e azul (B) para definir a quantidade de luz vermelha, verde e azul em uma determinada cor. Em uma imagem de 24 bits, cada componente é expresso como um número entre 0 e 255. Em uma imagem com taxa de bits mais alta, como uma imagem de 48 bits, o intervalo de valores é maior. A combinação desses componentes define uma cor única.

Em modelos de cores aditivos, como o RGB, a cor é produzida a partir da luz transmitida. O RGB é, portanto, usado em monitores, onde as luzes vermelha, azul e verde são misturadas de várias formas para reproduzir uma ampla variedade de cores. Quando as luzes vermelha, azul e verde são combinadas em suas intensidades máximas, o olho percebe a cor resultante como branco. Em teoria, as cores ainda são vermelho, verde e azul, mas os pixels em um monitor estão muito próximos uns dos outros para o olho diferenciar as três cores. Quando o valor de cada componente for 0, o que significa que há ausência de luz, o olho percebe a cor como preto.

O RGB é o modelo de cores mais usado porque permite armazenar e exibir de uma ampla gama de cores.



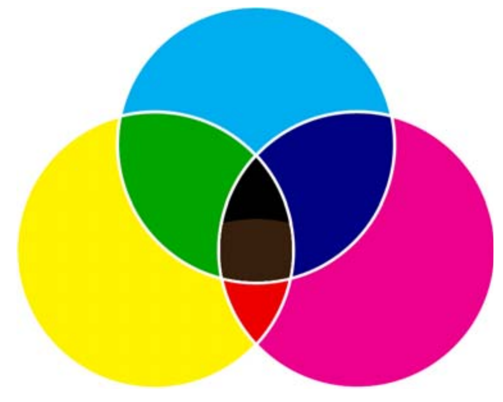
Modelo de cores RGB. Branco é o resultado da combinação das três cores RGB em sua intensidade máxima.

Modelo de cores CMYK

O modelo de cores CMYK, usado em impressão, utiliza os componentes ciano (C), magenta (M), amarelo (Y) e preto (K) para definir as cores. Os valores desses componentes variam de 0 a 100 e representam percentuais.

Em modelos de cores subtrativos, como o CMYK, a cor (ou seja, a tinta) é adicionada a uma superfície, como um papel branco. Em seguida, a cor "subtrai" o brilho da superfície. Quando o valor de cada componente da cor (C, M, Y) for 100, a cor resultante é o preto. Quando o valor de cada componente for 0, nenhuma cor é adicionada à superfície, que, portanto, é revelada — neste caso, o papel branco. O preto (K) é incluído no modelo de cores para fins de impressão porque a tinta

preta é mais neutra e escura que a mistura de quantidades iguais de C, M e Y. A tinta preta produz resultados mais nítidos, especialmente para texto impresso. Além disso, a tinta preta geralmente é mais barata que tintas coloridas.



Modelo de cores CMYK. Preto é o resultado da combinação das três cores CMY em sua intensidade máxima.

Modelo de cores HSB

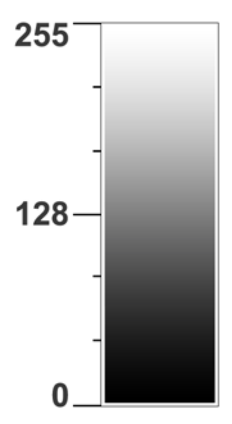
O modelo de cores HSB usa matiz (H), saturação (S) e brilho (B) como componentes para definir as cores. HSB também é conhecido como HSV (com os componentes matiz, saturação e valor). Matiz descreve o pigmento de uma cor e é expresso em graus para representar a localização na roda de cores padrão. Por exemplo, vermelho é 0 grau, amarelo é 60 graus, verde é 120 graus, ciano é 180 graus, azul é 240 graus e magenta é 300 graus. A saturação descreve a vivacidade ou o esmaecimento de uma cor. Os valores de saturação variam de 0 a 100 e representam percentuais (quanto maior o valor, mas vívida a cor). O brilho descreve a quantidade de branco na cor. Como os valores de saturação, os valores de brilho variam de 0 a 100 e representam percentuais (quanto maior o valor, mais brilhante é a cor).



Modelo de cores HSB

Modelo de cores de tons de cinza

O modelo de cores de tons de cinza define a cor usando apenas um componente, a iluminação, que é expresso em valores que variam de 0 a 255 em imagens de 8 bits. O intervalo de valores varia, dependendo da taxa de bits da imagem. Cada cor dos tons de cinza tem valores iguais dos componentes vermelho, verde e azul do modelo de cores RGB.



Modelo de cores de tons de cinza

Escolher um modo de cor

Ao criar um novo documento do CorelDRAW ou uma nova imagem do Corel PHOTO-PAINT, é necessário escolher um modo de cor,

preferivelmente baseado no modelo de cores que corresponda ao destino do projeto. O modo de cor determina as cores que serão usadas no aplicativo. Por exemplo, se você souber que o destino pretendido para o projeto é a Internet, é possível escolher o modo de cor RGB. Escolher o modo de cor correto ao iniciar um projeto permite eliminar parte da adivinhação na escolha de cores. Consequentemente, as cores em seus projetos serão reproduzidas com mais precisão.



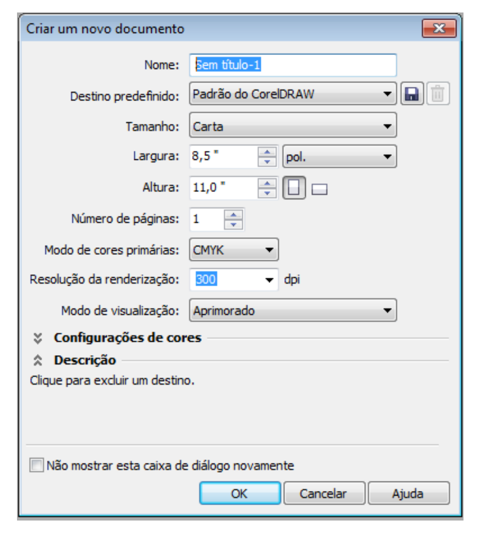
O modo de cor CMYK é recomendado para materiais impressos, enquanto que o modo de cor RGB é recomendado para materiais que serão visualizados on-line.

Se não souber o destino final de seu projeto ou se o projeto será impresso e visualizado on-line, escolha o modo de cor RGB. Esse modo de cor permite armazenar uma ampla gama de cores e pode ser facilmente convertido em CMYK para impressão.

Escolher um modo de cor para um documento do CorelDRAW

No CorelDRAW, o modo de cor primário determina as cores na paleta de cores padrão, o que permite encontrar cores adequadas mais facilmente. O modo de cor primário é usado como modo de cor padrão ao exportar um documento como bitmap ou no formato de arquivo do Adobe® Illustrator® (AI). Por exemplo, se você definir o modo de cor RGB como o modo de cor primário e exportar um documento como JPEG, o modo de cor é automaticamente definido como RGB.

Para especificar o modo de cor de um novo documento do CorelDRAW, escolha um item na caixa de listagem **Modo de cores primárias** da caixa de diálogo **Criar um novo documento**.



O modo de cor primário é definido como RGB para um novo documento do CorelDRAW.

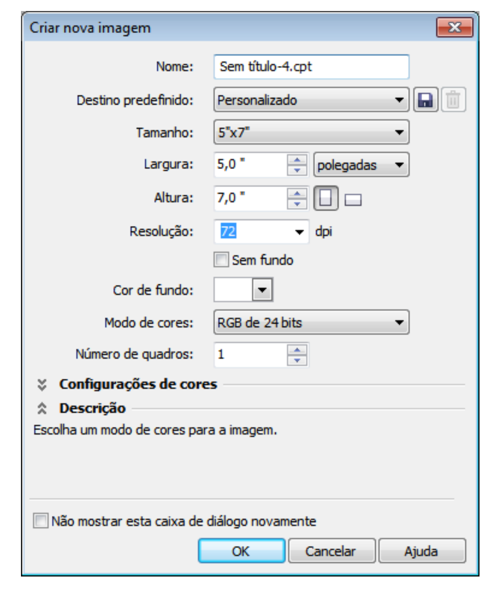
O modo de cor primário do CorelDRAW não restringe o tipo de cores que podem ser aplicadas a um desenho. Por exemplo, se você definir o modo de cor como RGB, ainda é possível aplicar e exibir com precisão cores de uma paleta de cores CMYK no documento.

Escolher um modo de cor para uma imagem do Corel PHOTO-PAINT

No Corel PHOTO-PAINT, o modo de cor escolhido para uma nova imagem determina a paleta de cores padrão. Por exemplo, ao escolher o modo de cor RGB, a paleta de cores

padrão exibe apenas cores RGB, o que facilita a escolha e a aplicação das cores corretas.

Para especificar o modo de cor para uma nova imagem do Corel PHOTO-PAINT, escolha um item na caixa de listagem **Modo de cor** na caixa de diálogo **Criar nova imagem**.



O modo de cor é definido como RGB de 24 bits para uma nova imagem do Corel PHOTO-PAINT.

Ao contrário do modo de cor primária no CorelDRAW, o modo de cor no Corel PHOTO-PAINT determina e limita as cores que podem ser aplicadas a uma imagem. Por exemplo, ao escolher o modo de cor RGB é possível aplicar apenas cores RGB à imagem. Ao escolher uma cor de outra paleta, como CMYK, a cor é convertida em RGB quando for aplicada à imagem. Se você identificar um canal específico com uma cor exata, poderá aplicar a cor exata ao canal. Porém, se aplicar uma cor exata ao fundo da imagem, a cor é convertida no modo de cor RGB.

Usar cores compostas e cores exatas

Ao enviar um documento a um prestador de serviços de impressão é possível especificar cor composta ou cor exata como o método de impressão de cores. A principal diferença entre esses dois métodos é o número de tintas, ou separações, necessárias para reproduzir as cores.

Cores compostas

Um projeto típico pode conter centenas de cores, mas não são necessárias centenas de separações de cor ao imprimi-lo. Apenas quatro tintas (ciano, magenta, amarela e preta) são necessárias para imprimir documentos totalmente coloridos. As cores produzidas pela mistura dessas quatro tintas de impressão padrão são conhecidas como cores compostas. Escolher cores em qualquer uma das paletas de cores no CorelDRAW Graphics Suite X6, permite usar cores compostas em seus projetos.

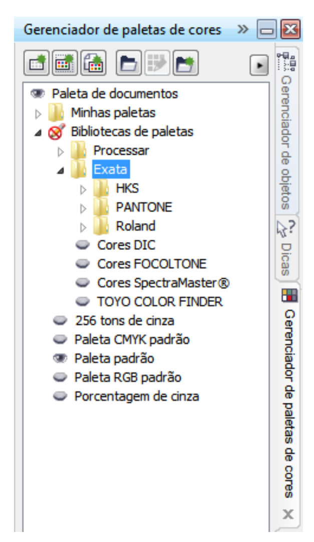


Separações de cores ciano (C), magenta (M), amarelo (Y) e preto (K) são usadas para reproduzir imagens totalmente coloridas.

Cores exatas

Normalmente, cores exatas são tintas personalizadas previamente misturadas que requerem chapas de impressão separadas. Cores exatas em geral são usadas juntamente com cores compostas. Por exemplo, é possível adicionar uma cor exata a um projeto CMYK se essa cor não puder ser reproduzida usando valores CMYK.

Você pode escolher uma cor exata em qualquer paleta de cores exatas incluída na pasta **Bibliotecas de paletas** do **Gerenciador de paletas de cores**. Exemplos dessas paleta de cores exatas são PANTONE®, HKS® e TOYO.



*As paletas de cores exatas são armazenadas na pasta **Exata** do **Gerenciador de paletas de cores**.*

Dicas para usar cores compostas e exatas

Se precisar de ajuda para decidir como usar cores exatas e cores compostas em seu projeto, considere o seguinte:

- Para minimizar custos de impressão, use cores compostas para projetos que contêm múltiplas cores e cores exatas para projetos que contêm bem poucas cores.
- Se for necessário imprimir uma cor específica com precisão (por exemplo, a cor de um logotipo de empresa em um folheto), use uma cor exata em vez de uma cor composta.
- Lembre-se de que, embora seja possível definir cores compostas usando valores RGB, a saída impressa usará tintas CMYK. Como as cores são convertidas de RGB em CMYK antes de a tinta ser aplicada ao papel, pode ocorrer alteração na cor.

Escolher cores

O CorelDRAW e o Corel PHOTO-PAINT fornecem várias ferramentas e recursos para ajudá-lo a escolher as melhores cores para seus projetos. É possível escolher cores em quaisquer paletas, visualizadores, harmonias e ferramentas conta-gotas disponíveis nos seguintes componentes da área de trabalho:

- paleta de cores padrão
- Janela de encaixe **Propriedades do objeto** (CorelDRAW)
- Janela de encaixe **Estilos de cor** (CorelDRAW)
- Caixa de diálogo **Preenchimento uniforme**
- Janela de encaixe **Cor**
- Ferramenta **Conta-gotas de cor** (CorelDRAW)
- Ferramenta **Conta-gotas** (Corel PHOTO-PAINT)

Paletas de cores

A paleta de cores padrão no CorelDRAW ou Corel PHOTO-PAINT fornece 99 amostras de cores baseadas no modo de cor do documento ou da imagem. Cada amostra de cor, por sua

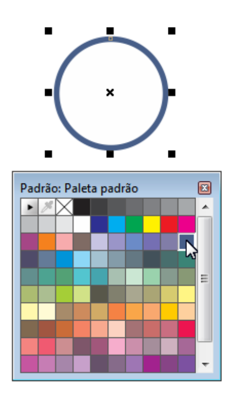
vez, oferece várias texturas e tons para escolher.

Para preencher um objeto com cor no CorelDRAW, selecione um objeto e clique em uma cor na paleta padrão.



Clicar na amostra de cor azul na paleta ***Padrão*** *preenche o círculo com azul.*

Para alterar a cor do contorno do objeto no CorelDRAW, clique com o botão direto do mouse em qualquer cor na paleta padrão.

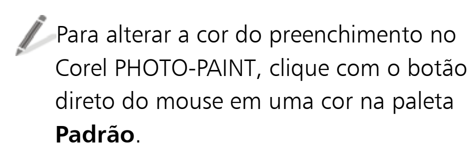


Clicar com o botão direito do mouse na amostra de cor azul na paleta ***Padrão*** *altera a cor do contorno do círculo para azul.*

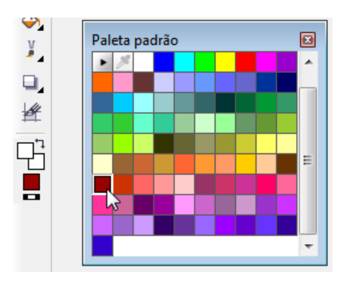
Para alterar a cor do primeiro plano no Corel PHOTO-PAINT, clique em uma cor na paleta padrão.



Clicar na amostra de cor vermelha na paleta ***Padrão*** *altera a* ***Cor do primeiro plano*** *para vermelho.*



Para alterar a cor do preenchimento no Corel PHOTO-PAINT, clique com o botão direto do mouse em uma cor na paleta **Padrão**.



Clicar com o botão direito do mouse na amostra de cor vermelha na paleta ***Padrão*** *altera cor do* ***preenchimento*** *para vermelho.*

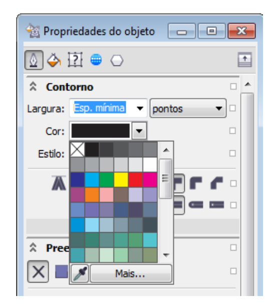
Para acessar diferentes tons de uma cor, mantenha pressionada uma amostra de cor até ser exibida uma paleta de cores pop-up.



Manter pressionada a amostra de cor vermelha exibe vários tons de vermelho em uma paleta de cores pop-up.

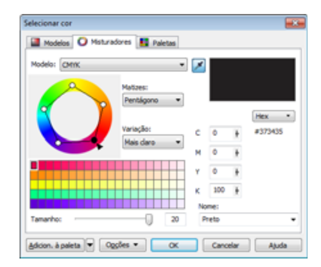
Janela de encaixe Propriedades do objeto

A janela de encaixe **Propriedades do objeto** (**Janela ▸ Janelas de encaixe ▸ Propriedades do objeto**) no CorelDRAW permitem que você defina as propriedades do objeto, incluindo contorno e preenchimento. Ela permite selecionar uma cor de contorno ou de preenchimento a partir do seletor de cores padrão, ou criar uma cor personalizada usando modelos de cor, misturadores e mais paletas disponíveis através da caixa de diálogo **Selecionar cor**.



*Os seletores de cor na janela de encaixe **Propriedades do objeto** permite escolher uma cor ou criar uma cor personalizada para o preenchimento e contorno do objeto.*

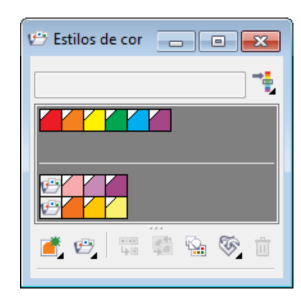
Para exibir a caixa de diálogo **Selecionar cor** no CorelDRAW, abra o seletor de cores nas seções **Contorno, Preenchimento ou Caractere** da janela de encaixe **Propriedades do objeto**, e clique em **Mais**.



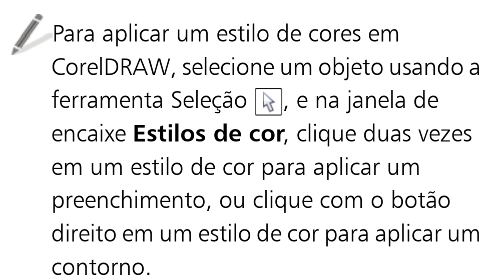
*Página **Misturadores** da caixa de diálogo **Selecionar cor***

Janela de encaixe Estilos de cor

A janela de encaixe **Estilos de cor** permite criar, aplicar e editar estilos de cor. Quando você aplica um estilo de cor a um número de objetos, você pode atualizar simultaneamente todos esses objetos modificando o estilo de cor. A janela de encaixe **Estilos de cor** também permite organizar estilos de cor em grupos chamados harmonizações. Uma harmonização permite vincular os estilos de cor em uma relação de cores específica, para quando você editar um estilo de cor na harmonização, todos os outros estilos sejam atualizados sem alterar a relação de cores. Esta funcionalidade é ótima para visualização de um layout em diferentes esquemas de cores, ou para modificação de toda a composição de cores de um desenho, de uma só vez. Para obter mais informações sobre o uso de estilos e harmonizações de cores, consulte “Trabalhar com estilos e harmonizações de cor” na página 85.



A seção superior da lista de estilos de cor contém estilos de cor independentes, enquanto a seção inferior contém pastas de harmonização de cores.

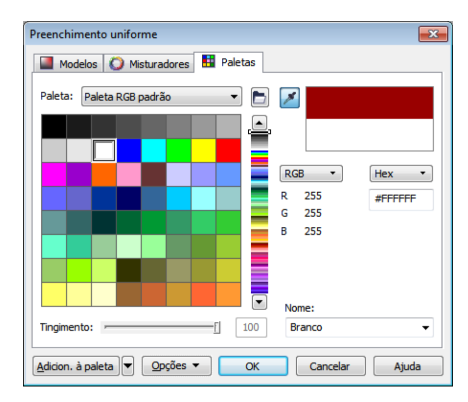


Para aplicar um estilo de cores em CorelDRAW, selecione um objeto usando a ferramenta Seleção, e na janela de encaixe **Estilos de cor**, clique duas vezes em um estilo de cor para aplicar um preenchimento, ou clique com o botão direito em um estilo de cor para aplicar um contorno.

A caixa de diálogo Preenchimento uniforme

A caixa de diálogo **Preenchimento uniforme** proporciona acesso a paletas de cores adicionais e permite usar diversos métodos para escolher e editar cores. Por exemplo, é possível usar visualizadores ou misturadores de cores para especificar a cor desejada.

Para exibir a caixa de diálogo **Preenchimento uniforme** no CorelDRAW, clique na ferramenta **Preenchimento** na caixa de ferramentas, e clique em **Preenchimento uniforme**.



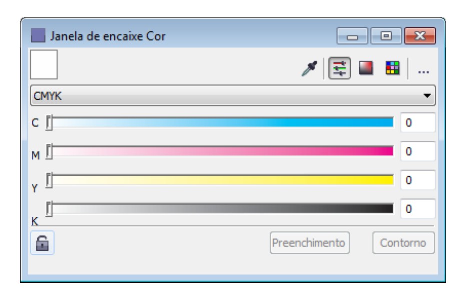
*Caixa de diálogo **Preenchimento uniforme***

Janela de encaixe Cor

A janela de encaixe **Cor** oferece a mesma variedade de misturadores, visualizadores e paletas de cores já disponíveis na caixa de diálogo **Preenchimento uniforme**, além de alguns controles adicionais, como controles deslizantes. Ela também tem uma vantagem sobre a caixa de diálogo **Preenchimento uniforme**: ela pode ser sempre exibida.



Para exibir a janela de encaixe **Cor**, clique em **Janela ▸ Janelas de encaixe ▸ Cor**.

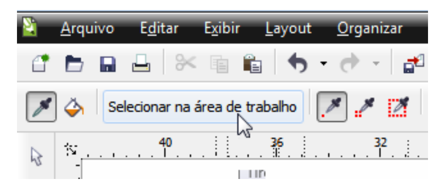


*Janela de encaixe **Cor***

Ferramentas Conta-gotas

As ferramentas conta-gotas permitem escolher rapidamente uma cor de uma área do documento ou da imagem e aplicá-la a outra área. Essas ferramentas são úteis quando se deseja garantir uma correspondência exata com uma cor existente no projeto. Você também pode usar ferramentas conta-gotas para corresponder cores de imagens fora da imagem ou do documento, fora do aplicativo ou na área de trabalho.

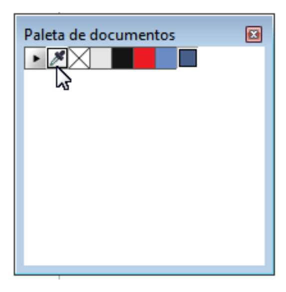
Para escolher uma cor de um item na área de trabalho, clique na ferramenta **Conta-gotas de cor** na caixa de ferramentas do CorelDRAW e em **Selecionar na área de trabalho** na barra de propriedades. Em seguida, clique em uma cor na área de trabalho.



*Clicar no botão **Selecionar na área de trabalho** na barra de propriedades permite selecionar uma cor fora do* CorelDRAW.

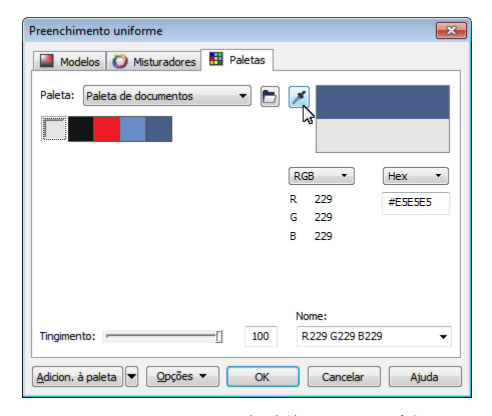
As ferramentas conta-gotas também estão disponíveis para adicionar cores a paletas de cores, janelas de encaixe e caixas de diálogo.

Para adicionar uma cor à **Paleta de documentos** no CorelDRAW, clique no botão do conta-gotas na paleta e, em seguida, em uma cor na janela do documento.



*Botão do conta-gotas na **Paleta de documentos**.*

Para adicionar uma cor à caixa de diálogo **Preenchimento uniforme** no Corel PHOTO-PAINT, clique na ferramenta **Preenchimento**. Na barra de propriedades, clique no botão **Uniforme** do controle **Preenchimento** e no botão **Editar preenchimento**. Em seguida, clique no botão **Conta-gotas** na caixa de diálogo e em uma cor da janela da imagem.



*Botão conta-gotas na caixa de diálogo **Preenchimento uniforme**.*

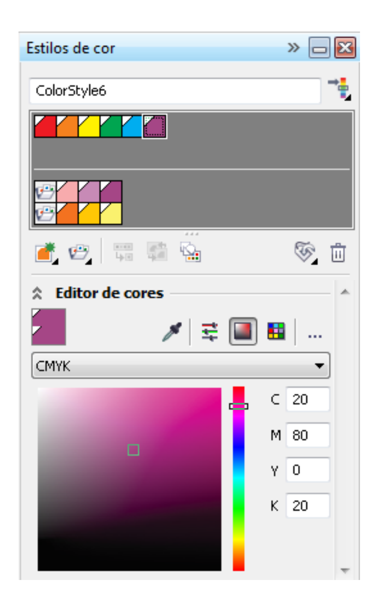
Trabalhar com estilos e harmonizações de cor

Um estilo de cor é uma cor que você salva e aplica aos objetos em um documento do CorelDRAW. Um estilo de cor é reutilizável e em qualquer momento em que você o atualizar, também atualizará todos os objetos que usam aquele estilo de cor. Como há um número infinito de cores disponíveis no CorelDRAW, os estilos de cor podem facilitar a aplicação da cor exata desejada.

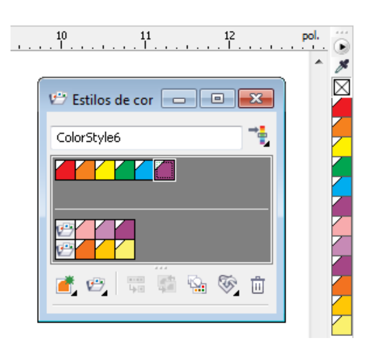
Você pode também criar um estilo de cor a partir de um objeto existente ou desde o princípio usando a janela de encaixe **Estilos de cores**. Quando você cria um estilo de cor, ele é salvo no desenho ativo e na paleta **Estilos de cores**. Você pode discernir um estilo de cor de uma amostra de cor regular pelo triângulo branco no canto esquerdo superior da amostra do estilo de cor.

Para criar um estilo de cor, arraste uma amostra de qualquer paleta aberta ou arraste qualquer objeto para a área acinzentada superior da janela de encaixe **Estilos de cores**.

Quando você cria um estilo de cor, é possível editá-lo no **Editor de cores** usando uma variedade de controles, como controles deslizantes, misturadores e paletas personalizadas. A maioria desses controles também está disponível no **Seletor de cores** e nas caixas de diálogo **Preenchimento uniforme** e na janela de encaixe **Cor**.



Ao selecionar um estilo de cor na lista estilos de cores, você pode editar suas propriedades no ***Editor de cores****.*



Quando você cria um estilo de cor na janela de encaixe ***Estilos de cores*** *(esquerda) ele é automaticamente adicionado à paleta* ***Estilos de cores*** *(direita). A paleta* ***Estilos de cores*** *não é aberta por padrão.*

Você pode selecionar todos os estilos de cores que não são usados no documento ou mesclar estilos de cores indesejados em outros. Você também pode converter estilos de cores para diferentes modos de cor ou para cores exatas para preparar o documento para produção impressa.

Para selecionar todos os estilos de cores que não são usados no documento, clique no botão **Selecionar não usado** na janela de encaixe **Estilos de cores**.

Os estilos de cores podem ser combinados em grupos chamados harmonizações. Uma harmonização lhe permite vincular estilos de cores nas relações baseadas em matiz e modificá-las como definido. Ao editar os estilos de cores em uma harmonização, você pode rapidamente criar uma variedade de esquemas de cores deslocando as cores juntas ou pode alterar a composição das cores da sua arte-final em uma etapa.

Você pode criar uma harmonização de cores desde o princípio ou a partir das cores de um objeto existente.

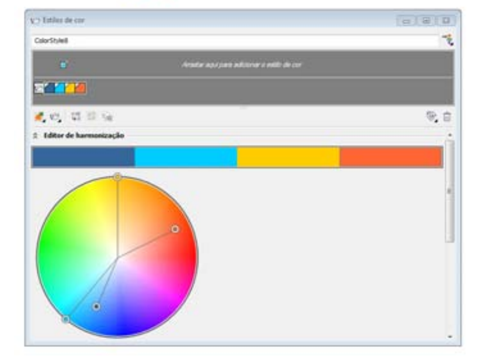


Estilos de cores agrupados em uma harmonização

Para criar uma harmonização de cores desde o princípio, clique no botão **Nova harmonização de cores**, e escolha **Nova harmonização de cores**. Depois, arraste amostras de cores de qualquer paleta aberta para a pasta de harmonizações na janela de encaixe **Estilos de cores**.

Para criar uma harmonia de cores a partir de um objeto existente, arraste o objeto para a parte inferior da área cinza na janela de encaixe Estilos de cores, e especifique as opções na caixa de diálogo **Criar estilos de cor**que é exibida.

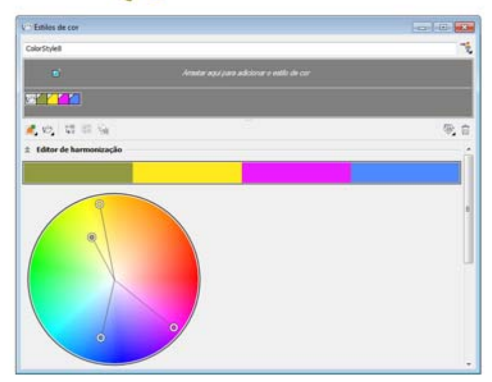




A harmonização de cores foi criada ao arrastar o clipart para a seção inferior da lista de estilos de cores na janela de encaixe ***Estilos de cores****.*

Ao editar uma harmonização de cores, você pode editar todos os estilos de cores simultaneamente preservando a relação entre eles, ou pode modificar estilos de cores individuais dentro da harmonização sem afetar o restante.

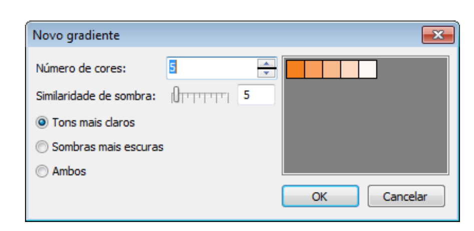




Ao usar o ***Editor de harmonização****, você pode experimentar diferentes esquemas de cores. Ao alterar uma cor, você também pode encontrar outras cores que combinam bem com aquela cor.*

Há um tipo especial de harmonizações de cores chamado gradiente. Um gradiente consiste em um estilo de cor principal e um número de tons daquele estilo de cor. Para a maioria dos modelos e paletas de cor disponíveis, os estilos de cores derivadas compartilham o mesmo matiz que o estilo de cor principal, mas têm níveis diferentes de saturação e brilho. Com as paletas PANTONE MATCHING SYSTEM® e Cores exatas personalizadas, o estilo de cor principal e os estilos de cores derivadas são vinculados uns aos outros, mas têm níveis de tingimento diferentes.

Para criar um gradiente, selecione um estilo de cor na janela de encaixe **Estilos de cores**, clique no botão **Nova harmonização de cores**, e escolha **Novo gradiente**. Especifique as configurações desejadas na caixa de diálogo **Criar gradiente**.

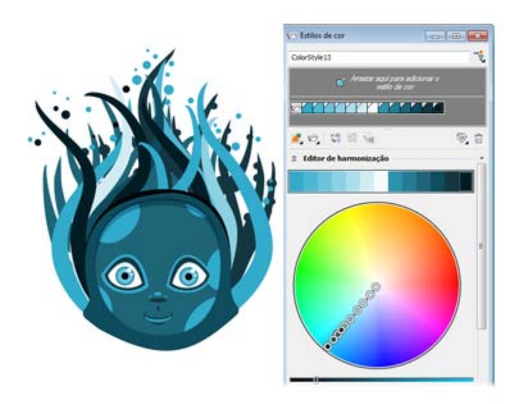


A caixa de diálogo ***Criar gradiente*** *lhe permite especificar o número e o tipo de tons a serem criados a partir do estilo de cor principal selecionado.*

Quando você edita um gradiente, ao alterar o matiz do estilo de cor principal, você automaticamente atualiza os estilos de cores relacionados, com base no novo matiz e nos valores originais de saturação e brilho.



Após criar um gradiente, você pode aplicá-lo aos elementos de design do documento.



Ao selecionar a pasta de gradientes e arrastar qualquer um dos anéis seletores na roda de cores **Editor de harmonização**, você pode visualizar a arte-final em tempo real em diferentes cores.

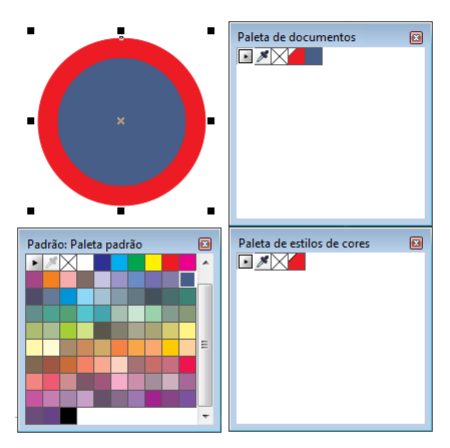
Usar a Paleta de documentos, a Paleta de estilos de cores e a Paleta de imagens

Ao iniciar um novo documento no CorelDRAW, a **Paleta de documentos** é exibida. Ao iniciar uma nova imagem no Corel PHOTO-PAINT, a **Paleta de imagens** é exibida. Essas paletas são paletas vazias que permitem que controlar as cores usadas. A **Paleta de estilos de cores** é outra paleta que é criada automaticamente CorelDRAW quando você inicia um novo documento, mas ela não é aberta por padrão. Ela o ajuda a manter o controle dos estilos de cores criados.

Adicionar cores à Paleta de documentos, à Paleta de recursos de cores ou à Paleta de imagens

Sempre que você adicionar uma cor a um documento, a cor é automaticamente adicionada à **Paleta de documentos** ou à **Paleta de imagens**. Sempre que você criar um estilo de cor em seu documento, a cor é automaticamente adicionada à **Paleta de estilos de cores**, mas não aparece automaticamente na **Paleta de documentos**. Você pode adicionar o estilo de cor à **Paleta de documentos** aplicando-a a um objeto em seu documento, ou arrastando-a manualmente da janela de encaixe **Estilos de cores** ou da **Paleta de estilos de cores** para a **Paleta de documentos**.

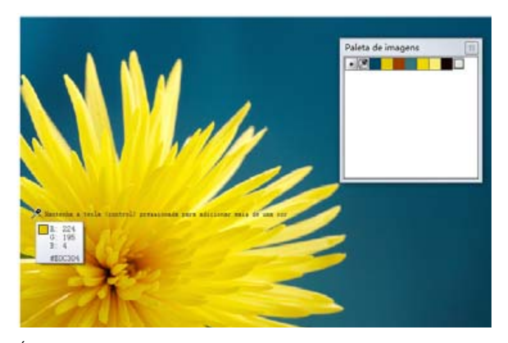
Para adicionar uma cor ou estilo de cor à **Paleta de documentos** do CorelDRAW, selecione um objeto e clique em uma cor na paleta de cores padrão ou clique duas vezes em um estilo de cor na paleta **Estilos de cores**.



*A cor azul que foi aplicada ao círculo foi automaticamente adicionada à **Paleta de documentos**. A cor vermelha foi adicionada à **Paleta de documentos** somente após ela ter sido aplicada ao contorno do círculo.*

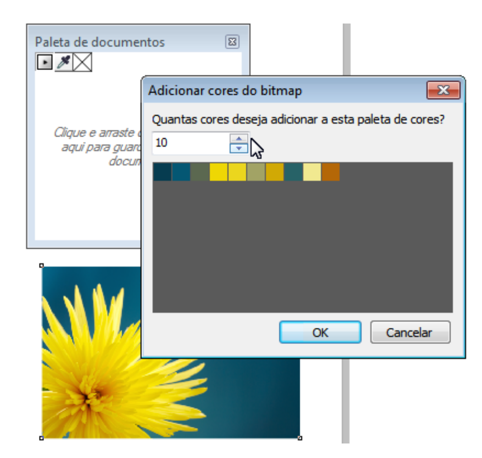
Se uma imagem contiver uma cor ou um estilo de cor que você deseja usar no futuro, é possível adicioná-la a quaisquer das **Paletas de documentos, de Estilos de cores** ou à **Paleta de imagens** usando o botão conta-gotas.

Para adicionar várias cores à **Paleta de imagens** no Corel PHOTO-PAINT, clique no botão conta-gotas na paleta, mantendo pressionada a tecla **Ctrl**, e clique nas cores da janela da imagem.



*É possível adicionar rapidamente várias cores à **Paleta de imagens** usando o conta-gotas.*

Para adicionar rapidamente cores de um bitmap à **Paleta de documentos** no CorelDRAW, arraste o bitmap para a **Paleta de documentos**.

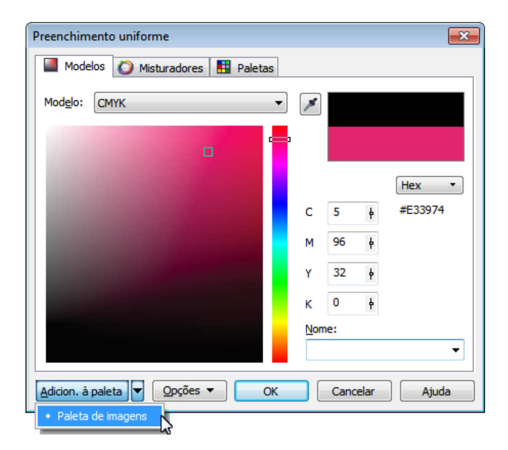


*Ao arrastar uma imagem para a **Paleta de documentos** é possível escolher quantas cores são adicionadas.*

Você também pode adicionar cores às **Paletas de documentos, de estilos de cores ou imagem** a partir de uma caixa de diálogo relacionada a cores, como a caixa de diálogo **Preenchimento uniforme** ou a caixa de diálogo **Selecionar cor**. Mover as cores ou estilos de cor para a paleta permite salvá-las para uso futuro.

Para adicionar uma cor ou estilo de cor à **Paleta de documentos** ou à **Paleta de estilos de cores** no CorelDRAW a partir da caixa de diálogo **Preenchimento uniforme**, selecione um objeto e clique duas vezes no ícone **Cor de preenchimento** na barra de status. Na caixa de diálogo **Preenchimento uniforme**, escolha uma cor, clique na seta ao lado do botão **Adicionar à paleta** e escolha uma paleta. Em seguida, clique em **Adicionar à paleta**. A **Paleta estilos de**

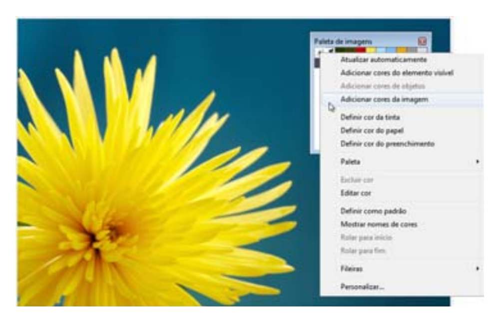
cores está disponível na lista suspensa depois de você exibi-la na tela.



*É possível adicionar uma cor à **Paleta de documentos ou estilos de cores** a partir da caixa de diálogo **Preenchimento uniforme**.*

No CorelDRAW, ao abrir um documento criado com uma versão anterior do software, apenas cores exatas personalizadas são adicionadas à **Paleta de documentos**. No Corel PHOTO-PAINT, quando se abre uma imagem existente, como uma foto, nenhuma cor é exibida na **Paleta de imagens**.

Para adicionar as cores de uma foto à **Paleta de imagens** no Corel PHOTO-PAINT, abra o arquivo que contém a foto, clique no botão de seta na **Paleta de imagens** e, em seguida, em **Adicionar cores da imagem**.



*Adicione rapidamente as cores mais dominantes de uma imagem à **Paleta de imagens** clicando em **Adicionar cores da imagem**.*

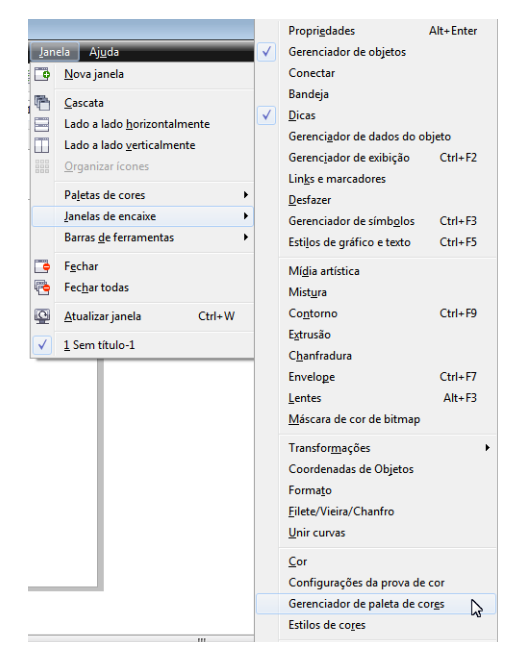
No CorelDRAW, é possível redefinir as **Paletas de documentos e estilos de cores** para que ela não exiba nenhuma cor ou estilos de cores que não são usados no documento.

Para limpar os estilos e cores das **Paletas de documentos e de estilos de cores** que não são usados no documento atual, clique em **Paleta** e em **Redefinir paleta**.

Exibir e organizar paletas de cores

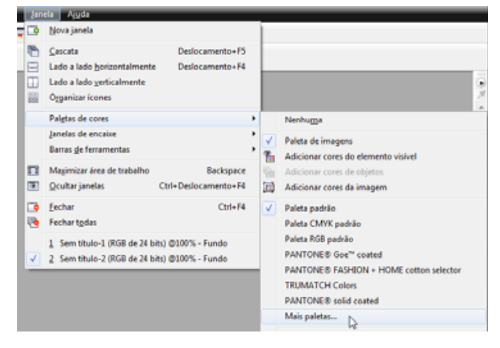
O **Gerenciador de paletas de cores** é uma janela de encaixe que permite acessar e exibir rapidamente todas as paletas de cores disponíveis, inclusive a **Paleta de documentos** ou a **Paleta de estilos de cores** no CorelDRAW ou a **Paleta de imagens** no Corel PHOTO-PAINT.

Para abrir o **Gerenciador de paletas de cores** no CorelDRAW, clique em **Janela ▸ Janelas de encaixe ▸ Gerenciador de paletas de cores**.



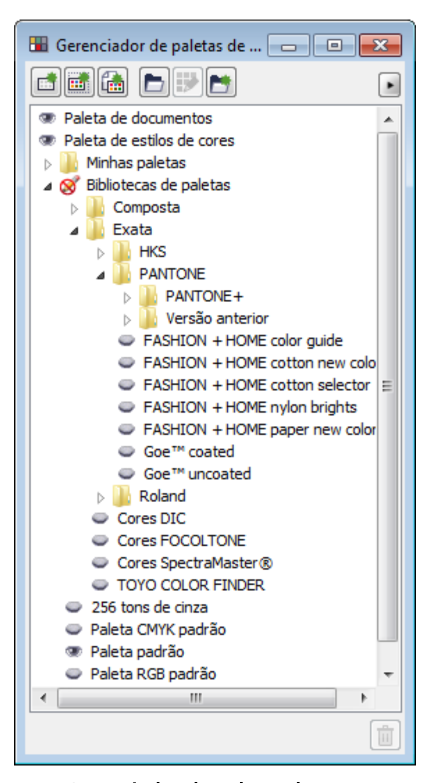
*Abrir o **Gerenciador de paletas de cores** no CorelDRAW.*

Para abrir o **Gerenciador de paletas de cores** no Corel PHOTO-PAINT, clique em **Janela ▸ Paletas de cores ▸ Mais paletas**.



*Abrir a janela de encaixe **Gerenciador de paletas de cores** no Corel PHOTO-PAINT.*

Para exibir ou ocultar uma paleta de cores no **Gerenciador de paletas de cores** no CorelDRAW, clique no ícone ao lado do nome da paleta de cores.



Gerenciador de paletas de cores

As paletas de cores no **Gerenciador de paletas de cores** são divididas em duas pastas principais: **Minhas paletas** e **Bibliotecas de paletas**.

Pasta Minhas paletas

Use a pasta **Minhas paletas** para armazenar todas as paletas de estilos de cores e de cores personalizadas criadas. É possível adicionar pastas para armazenar e organizar essas paletas de diferentes projetos. Você também pode copiar uma paleta de cores ou de estilo de cor ou mover a paleta para outra pasta.

Para mover rapidamente uma paleta de uma pasta para outra, arraste a paleta para a nova pasta.

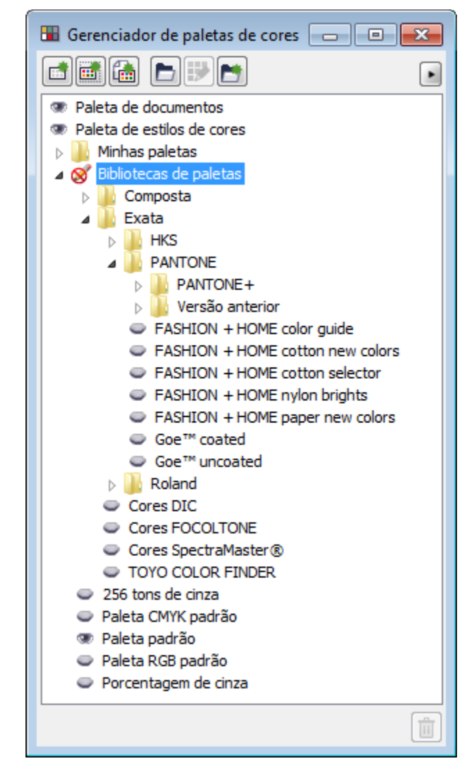
Bibliotecas de paletas

A pasta **Bibliotecas de paletas** do **Gerenciador de paletas de cores** contém coleções de paletas de cores predefinidas.

As duas principais bibliotecas de paletas de cores são **Composta** e **Exata**. As bibliotecas de paletas de cores são bloqueadas, o que significa que elas não podem ser editadas. (No entanto, paletas individuais podem ser copiadas como paletas personalizadas, conforme explicado na próxima seção).

A biblioteca **Composta** contém as paletas de cores padrão RGB, CMYK e Tons de cinza. Além disso, é possível localizar paletas de cores predefinidas baseadas em temas específicos e agrupadas em pastas como Natureza e Pessoas.

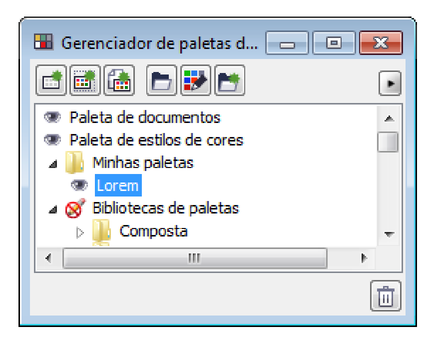
A biblioteca **Exata** contém paletas de cores fornecidas por outros fabricantes, incluindo HKS Colors, PANTONE, Focoltone® e TOYO. Você pode usar essas paletas de cores quando precisar de cores específicas aprovadas pela empresa para projetos impressos.



*A pasta **Bibliotecas de paletas** contém paletas de cores compostas e exatas.*

Criar paletas personalizadas

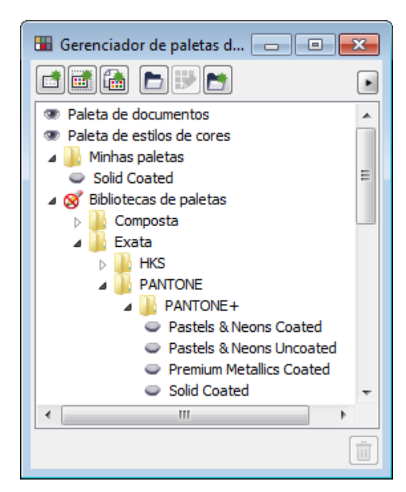
Crie uma paleta personalizada para armazenar todos os estilos de cores ou cores necessárias para um projeto atual ou futuro. Criar paletas personalizadas permite compartilhar com facilidade uma coleção de cores ou estilos de cores com outras pessoas. É possível acessar as paletas personalizadas na pasta **Minhas paletas** da janela de encaixe do **Gerenciador de paletas de cores**. As paletas personalizadas podem incluir cores ou estilos de cores de qualquer modelo de cores, incluindo cores exatas, ou de qualquer paleta de cores na pasta **Bibliotecas de paletas**.



*Uma paleta de cores personalizada foi adicionada à pasta **Minhas paletas**.*

Não é possível editar uma paleta na pasta **Bibliotecas de paletas**. No entanto, você pode copiar a paleta para criar uma paleta personalizada, que pode ser editada.

Para copiar uma paleta de cores da pasta **Bibliotecas de paletas** do **Gerenciador de paletas de cores**, arraste uma paleta de uma pasta em **Bibliotecas de paletas** para a pasta **Minhas paletas**.



*Uma cópia da paleta de cores exatas PANTONE **solid coated** foi criada arrastando-a de **Bibliotecas de paletas** para a pasta **Minhas paletas**.*



Capítulo 7: Trabalhar com texto

Capítulo 7: Trabalhar com texto

O texto é um elemento importante na estrutura e no layout de documentos; e não apenas comunica uma mensagem específica aos leitores, mas também serve como um elemento de design. O CorelDRAW e o Corel PHOTO-PAINT fornece uma ampla variedade de ferramentas que permitem que você manipule e ajuste a aparência do texto. Este capítulo apresenta a você algumas das opções para adicionar e formatar textos.

Adicionar texto de parágrafo e artístico em CorelDRAW

No CorelDRAW, você pode criar dois tipos de objetos de texto: o texto artístico e o texto de parágrafo. A opção que você escolher depende de suas necessidades e requisitos.

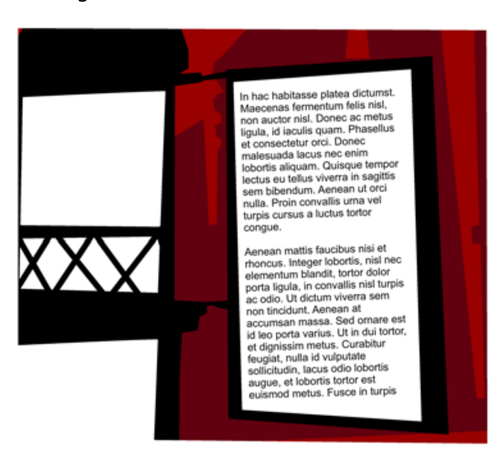
O **Texto artístico** permite que você adicione rapidamente uma única palavra ou uma linha de texto curta. É perfeito para inserir cabeçalhos ou adicionar texto ao caminho.



Você pode adicionar texto ao documentos rapidamente usando o texto artístico.

Para adicionar o texto artístico, clique na ferramenta **Texto** [A], clique na janela do documento e digite.

O **Texto do parágrafo** é útil para adicionar grandes quantidades de texto que tenham requisitos de formatação mais complexas. O texto do parágrafo é contido pela moldura do texto e é adequado para criar documentos, como brochuras, boletins informativos ou catálogos.

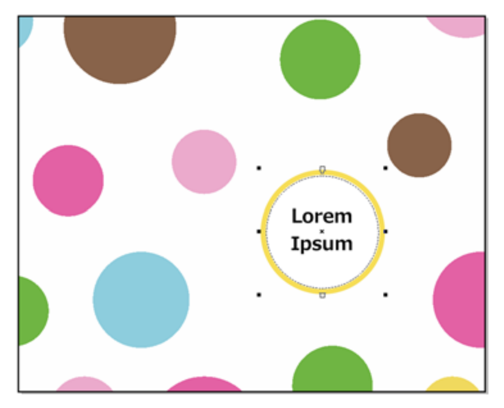


Você pode adicionar grandes quantidades de texto ao documento rapidamente usando o texto artístico.

Para adicionar o texto de parágrafo, clique na ferramenta **Texto** [A], arraste na janela de desenho até que a moldura esteja do tamanho que desejar e digite o texto moldura do texto.

Você pode colocar o texto dentro de um objeto gráfico, o que aumenta o número de formas

diferentes que você pode usar como molduras de texto.

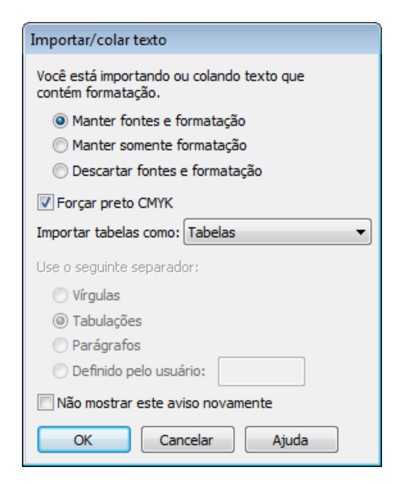


Você pode converter um objeto gráfico em uma moldura de texto.

Para converter um objeto em uma moldura de texto, clique com o botão direito no objeto e clique em **Tipo de moldura ▸ Criar moldura de texto vazia**.

Você pode digitar diretamente em uma moldura ou, se você desejar usar o conteúdo existente, você pode importar ou colar o texto a partir de um arquivo.

Para importar o texto, clique em **Arquivo ▸ Importar**. Selecione o arquivo e clique em **Importar**. Especifique qualquer opção de formatação na caixa de diálogo **Importar/Colar texto**. Posicione o cursor de importação na janela de desenho e clique.



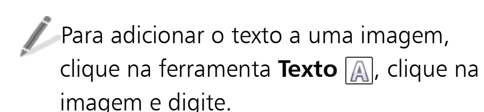
*A caixa de diálogo **Importar/Colar texto** permite que você especifique opções de formatação para importar o texto.*

Adicionar texto em Corel PHOTO-PAINT

Você pode adicionar linhas curtas de texto, como títulos ou legendas, para aprimorar suas imagens.

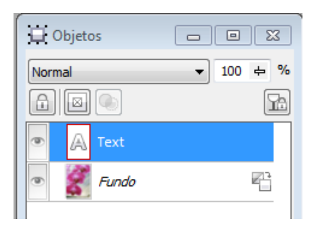


Texto adicionado a uma imagem no Corel PHOTO-PAINT.



Para adicionar o texto a uma imagem, clique na ferramenta **Texto**, clique na imagem e digite.

Você pode manipular o texto, como faria com qualquer outro tipo de objeto. Por exemplo, você pode selecionar, mover, dimensionar, girar, virar e inclinar um objeto de texto.



O texto exibe em uma camada separada na janela de encaixe Corel PHOTO-PAINT ***Objetos***

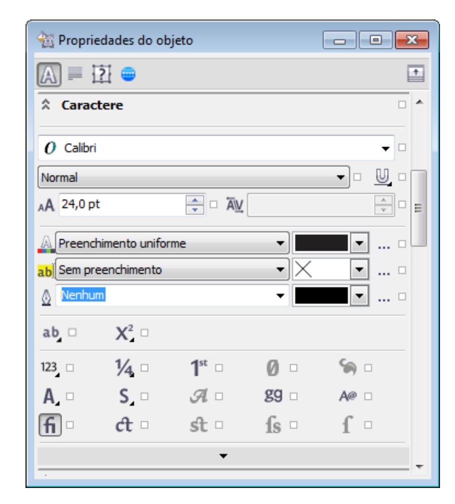
Formatação de caracteres

Você pode melhorar a aparência do texto selecionando e formatando os caracteres.


Para selecionar o texto para edição, clique na ferramenta **Texto** e arraste pelo texto.

No CorelDRAW, você pode usar a janela de encaixe **Propriedades do objeto** para modificar as propriedades do caractere, como tipo ou cor do texto. Você também pode acessar a maioria das opções de formatação de parágrafo e as configurações da moldura de texto.

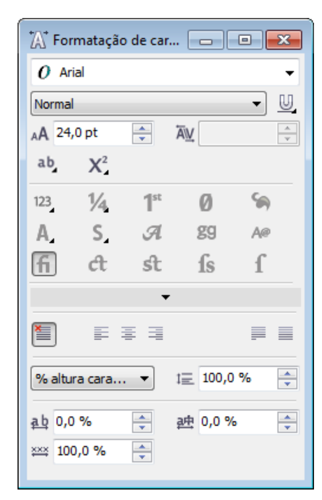
Para acessar as opções de formatação de caractere no CorelDRAW, clique em **Window ▸ Janelas de encaixe ▸ Propriedades do objeto** e clique no botão **Caractere** .



A janela de encaixe ***Propriedades do objeto*** *no CorelDRAW X6 permite que você defina atributos do caractere.*

No Corel PHOTO-PAINT X6, você pode usar a janela de encaixe atualizada **Formatação de caracteres** para especificar as configurações de formatação de texto.


Para acessar as opções de formatação de caractere no Corel PHOTO-PAINT, clique em **Objeto ▸ Texto ▸ Formatação de caractere**.



*A janela de encaixe **Formatação de caractere** no Corel PHOTO-PAINT permite que você modifique as propriedades do caractere.*

Trabalhar com fontes OpenType

O CorelDRAW Graphics Suite X6 permite que você use os recursos tipográficos avançados das fontes OpenType.

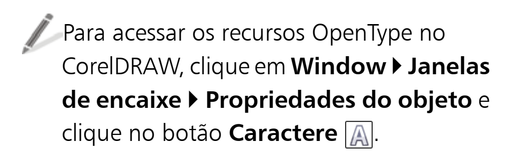
A especificação de fonte OpenType foi criada em conjunto com o Adobe e a Microsoft. As fontes OpenType ampliam os recursos das fontes TrueType® e outras fontes tecnológicas mais antigas. Diferentemente de fontes mais antigas, uma fonte OpenType pode armazenar uma enorme diversidade de recursos tipográficos.



Algumas fontes OpenType incluem as alternativas estilísticas que permitem que você escolha uma aparência alternativa para um caractere selecionado.

As vantagens mais notáveis das fontes OpenType são:

- suporte compatível com várias plataformas (Windows e Mac®)
- conjuntos de caracteres estendidos que oferecem um maior suporte ao idioma e recursos tipográficos avançados
- coexistência com fontes Type 1 (PostScript®) e TrueType
- suporte a um maior limite de glifo (64 k)



Para acessar os recursos OpenType no CorelDRAW, clique em **Window ▸ Janelas de encaixe ▸ Propriedades do objeto** e clique no botão **Caractere** .

Para acessar os recursos OpenType no Corel PHOTO-PAINT, clique em **Objeto ▸ Texto ▸ Formatação de caractere**.



Os recursos OpenType permitem que você aplique aparências alternadas aos caracteres selecionados.

As fontes OpenType permitem que você escolha uma aparência alternada para um caractere individual (também. referido como um glifo) ou uma sequência de caracteres. Por exemplo, você pode escolher glifos alternados para números, frações ou conjuntos de ligadura.

Aplicar uma recurso de fração OpenType ao texto

É importante observar que os recursos suportados por cada fonte OpenType podem variar. Por exemplo, uma fonte pode incluir ordinais, mas não ligaduras. O CorelDRAW Graphics Suite X6 suporta somente os recursos que estão disponíveis em uma fonte. Para descobrir rapidamente quais recursos

OpenType você pode aplicar ao texto selecionando, ative a opção **OpenType interativo**. Uma seta indicadora é exibida abaixo do texto. Clique no indicador para acessar uma lista dos recursos mais populares OpenType, que estão disponíveis para o texto selecionado.

Para ativar o recurso **OpenType interativo**, selecione o texto usando a ferramenta **Texto** e ative o botão **OpenType interativo** na barra de ferramentas.

Para exibir uma lista dos recursos OpenType mais populares, clique na seta indicadora abaixo do texto. Para aplicar rapidamente um recurso, passe o cursor sobre uma opção na lista e clique na opção.

*O indicador **OpenType interativo** é exibido na janela do documento quando um recurso OpenType estiver disponível para o texto selecionado.*

Se você usar uma fonte OpenType que não suporta um recurso ou uma fonte que não seja OpenType, o CDGS X6 fornece versões sintetizadas de sobrescrito, subscrito e versalete. Os caracteres sintetizados são produzidos através da alteração das características do caractere padrão.



Os caracteres vermelhos possuem aplicada uma versão sintetizada de versalete.

Espaçar texto

O ajuste ou ajuste preciso do texto normalmente envolve a alteração do espaçamento entre os caracteres e os parágrafos. Você ajusta o espaçamento para aumentar a legibilidade e alcançar um equilíbrio visual. Quando as letras, palavras ou linhas estão próximas demais ou muito separadas, torna-se difícil ler o texto.

Há maneiras diferentes de ajustar o espaçamento:

- **Kerning** é o reposicionamento de dois caracteres para equilibrar o espaço óptico entre eles. Por exemplo, o kerning é utilizado com frequência para diminuir o espaço em pares de caracteres como AW, WA, VA ou TA. O kerning faz as letras parecerem equilibradas e proporcionais, especialmente em tamanhos de fonte maiores.

Para aplicar kerning ao texto no CorelDRAW, clique na ferramenta **Texto** e selecione os caracteres nos quais você deseja aplicar o kerning. Clique no botão **Caractere** na janela de encaixe **Propriedades do objeto**. Digite um valor na caixa **Kerning da faixa**.

Para aplicar kerning ao texto no Corel PHOTO-PAINT, clique na ferramenta **Texto** e selecione os caracteres nos

quais você deseja aplicar o kerning. Clique em **Objeto ▸ Texto ▸ Formatação de caracteres**. Na janela de encaixe **Formatação de caractere**, digite um valor na caixa **Kerning da faixa**.

SOLUTA
SOLUTA

Texto com e sem kerning

- O **Espaçamento de caractere**, que também é conhecido como espaçamento de letras, permite que você controle o espaçamento entre os caracteres em um bloco de texto artístico ou de parágrafo.

Para ajustar o espaçamento de caractere no CorelDRAW, clique na ferramenta **Texto** e selecione o texto que você deseja modificar. Clique no botão **Parágrafo** na janela de encaixe **Propriedades do objeto**. Digite um valor na caixa **Espaçamento de caractere**.

Para ajustar o espaçamento de caractere no Corel PHOTO-PAINT, clique na ferramenta **Texto** e selecione os caracteres que você deseja modificar. Clique em **Objeto ▸ Texto ▸ Formatação de caracteres**. Na janela de encaixe **Formatação de caractere**, especifique um valor na caixa **Espaçamento de caractere**.

L o r e m i p s u m d o l o r s i t a m e t , c o n s e c t e t u r a d i p i s c i n g e l i t . V i v a m u s s c e l e r i s q u e e n i m e t e s t u l l a m c o r p e r a f r i n g i l l a l e c t u s d i c t u m .

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Vivamus scelerisque enim et est ullamcorper a fringilla lectus dictum.

Um bloco de texto com e sem espaçamento de caractere

- O **Espaçamento de palavras** permite que você altere o espaçamento entre palavras. Este é bastante útil para reduzir o espaçamento adicional que é inserido entre as palavras em um texto completamente justificado.

Para ajustar o espaçamento de palavras no CorelDRAW, clique na ferramenta **Texto** e selecione um objeto de texto. Clique no botão **Parágrafo** na janela de encaixe **Propriedades do objeto**. Especifique um valor na caixa **Espaçamento de palavra**.

Para ajustar o espaçamento de palavras no Corel PHOTO-PAINT, clique na ferramenta **Texto** e selecione um objeto de texto. Clique em **Objeto ▸ Texto ▸ Formatação de caracteres**. Na janela de encaixe **Formatação de caractere**, especifique um valor na caixa **Espaçamento de palavras**.

Loremipsumdolorsit amet,consectetur adipiscingelit.Vivamus scelerisqueenimetest ullamcorperafringilla lectusdictum.

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Vivamus scelerisque enim et est ullamcorper a fringilla lectus dictum.

Você pode alterar o espaçamento entre palavras para melhorar a legibilidade e o layout.

- O **Espaçamento de linhas**, que também é conhecido como entrelinhamento ou espaçamento entre linhas, permite que você ajuste a distância entre as linhas do texto. Para os objetos de texto no Corel PHOTO-PAINT e para o texto artístico no CorelDRAW, as alterações no espaçamento

de linhas afetam somente as linhas separadas por um retorno manual. Para o texto de parágrafo no CorelDRAW, as alterações afetam as linhas no mesmo parágrafo.

Para ajustar o espaçamento de linhas no CorelDRAW, clique na ferramenta **Texto** e selecione um objeto ou bloco de texto. Clique no botão **Parágrafo** na janela de encaixe **Propriedades do objeto**. Digite um valor na caixa **Espaçamento de linha**.

Para ajustar o espaçamento de linhas no Corel PHOTO-PAINT, clique na ferramenta **Texto** e selecione um objeto de texto. Clique em **Objeto** ▸ **Texto** ▸ **Formatação de caracteres**. Na janela de encaixe **Formatação de caractere**, especifique um valor na caixa **Espaçamento de linhas**.

Lorem ipsum dolor sit amet elit

Lorem ipsum dolor sit amet elit

Um bloco de texto com e sem espaçamento de linhas

- O **Espaçamento de parágrafo** é uma opção que está disponível somente no CorelDRAW. Este permite que você ajuste o espaçamento entre parágrafos em uma moldura de texto. É bastante útil para o texto com ajuste preciso. E pode ajudá-lo a ajustar o texto em uma página ou moldura com um tamanho fixo.

Para ajustar o espaçamento de parágrafo no CorelDRAW, clique na ferramenta **Texto** e selecione um parágrafo. Clique no botão **Parágrafo** na janela de encaixe **Propriedades do objeto**. Valores de tipo nas caixas **Antes do espaçamento de parágrafo** e **Depois do espaçamento de parágrafo**.

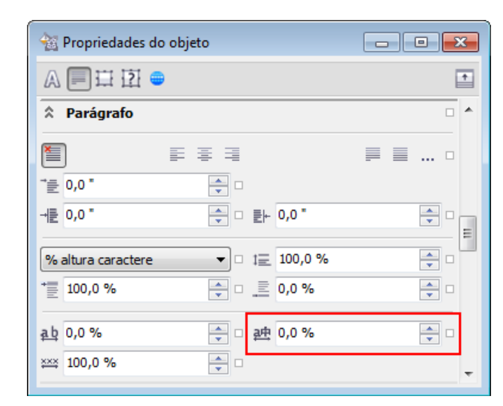
★ Lorem ipsum dolor sit amet
★ Quisque quis metus velit, quis suscipit erat
★ Integer non ipsum euismod massa viverra sollicitudin

★ Lorem ipsum dolor sit amet
★ Quisque quis metus velit, quis suscipit erat
★ Integer non ipsum euismod massa viverra sollicitudin

O espaçamento de parágrafos é útil para ajustar o espaçamento entre os itens com marcadores em uma lista com marcadores.

- O **Espaçamento entre idiomas** permite que você controle o espaçamento entre as palavras em diferentes idiomas, tais como idiomas de origem latina, asiática ou do Oriente Médio, que coexistem em um objeto de texto. Por exemplo, você pode especificar o espaçamento entre uma palavra em japonês e uma palavra em inglês que são exibidas em um objeto de texto.

Para ajustar o espaçamento de idiomas no CorelDRAW, clique na ferramenta **Texto** e selecione um parágrafo. Clique no botão **Parágrafo** na janela de encaixe **Propriedades do objeto**. Modifique um valor na caixa **Espaçamento de idioma**.



Você pode alterar o espaçamento entre as palavras em diferentes idiomas na área de ***Parágrafo*** *da janela de encaixe* ***Propriedades do objeto*** *do CorelDRAW.*

Para ajustar o espaçamento de idiomas no Corel PHOTO-PAINT, clique na ferramenta **Texto** e selecione um texto. Clique em **Objeto ▸ Texto ▸ Formatação de caracteres**. Na janela de encaixe **Formatação de caractere**, especifique um valor na caixa **Espaçamento de idiomas**.

Alinhar texto

O CorelDRAW Graphics Suite X6 fornece várias opções para alinhamento de texto. Você pode alinhar o texto com a moldura, com a caixa delimitadora ou com outros objetos.

No CorelDRAW, você pode alinhar o texto de parágrafo e artístico. Você pode alinhar o texto de parágrafo horizontalmente e verticalmente em relação à moldura do texto. Você pode alinhar o texto artístico somente horizontalmente. Se os caracteres não tiverem sido deslocados horizontalmente, não aplicar alinhamento produz o mesmo resultado que aplicar alinhamento à esquerda.

No Corel PHOTO-PAINT, você pode alinhar um objeto de texto somente horizontalmente.

Para alinhar o texto horizontalmente no CorelDRAW, selecione o texto usando a ferramenta **Texto**, clique no botão **Alinhamento horizontal** na barra de ferramentas e selecione uma opção na lista.

Para alinhar o texto horizontalmente no Corel PHOTO-PAINT, selecione o texto usando a ferramenta **Texto**, clique no botão **Alinhamento de texto** na barra de ferramentas e selecione uma opção na lista.

Para alinhar o texto do parágrafo verticalmente no CorelDRAW, clique na ferramenta **Seleção** e selecione uma moldura de texto. Clique no botão **Moldura** na janela de encaixe **Propriedades do objeto**. Na área **Moldura** da janela de encaixe **Propriedades do objeto**, clique no botão **Alinhamento vertical** e selecione uma opção na caixa de listagem.

PELLENTESQUE UT LACUS LIBERO

Fusce auctor hendrerit pulvinar. In malesuada facilisis vestibulum. Nullam urna nulla, euismod id tincidunt quis, fermentum vitae nibh. Nullam fermentum laoreet fermentum. Cras a facilisis augue. Integer euismod lacus et nibh vehicula vel gravida odio auctor. Duis porta vehicula gravida. Maecenas in felis lorem. Integer id iaculis orci.

Fusce eget erat at justo cursus facilisis. In hac habitasse platea dictumst. Donec euismod, orci eu hendrerit pharetra, mauris tortor pulvinar dui, ac suscipit lorem justo id nunc. Nulla facilisi. Quisque sit amet arcu at justo aliquet accumsan. Vestibulum sollicitudin justo a nibh vulputate ultrices.

Duis mi turpis, aliquet vel faucibus non, elementum eget orci. Donec eu justo in enim convallis porttitor. Suspendisse elit augue, viverra nec adipiscing quis, sagittis at est. Praesent ultricies fermentum pulvinar. Phasellus nisi urna, interdum vitae aliquet vitae, aliquet quis est.

O título é centralizado na moldura do texto. O texto do corpo é alinhado à esquerda na moldura de texto. O conteúdo da moldura de texto é centralizado verticalmente.

No CorelDRAW, você pode alinhar o texto em uma moldura ou em molduras diferentes usando a grade de linha de base. Isso é útil, por

exemplo, quando você deseja alinhar duas ou mais molduras de texto que contenham fontes, tamanho de fontes e espaçamentos diferentes. Quando você alinha o texto de parágrafo à grade da linha de base, o espaçamento de linha é ajustado automaticamente a fim de que as linhas do texto se posicionem na grade de linha de base. Quando o texto está alinhado à grade da linha de base, o espaçamento de linhas é controlado pela grade, em vez de pelas propriedades do texto que foram definidas anteriormente. Você pode ajustar o espaçamento da grade da linha de base.

Para alinhar o texto de parágrafo à grade da linha de base no CorelDRAW, clique na ferramenta **Texto** e selecione o texto. Clique no botão **Moldura** na janela de encaixe **Propriedades do objeto**. Na área **Moldura** da janela de encaixe **Propriedades do objeto**, clique no botão **Alinhar grade da linha de base**.

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Vestibulum pulvinar, enim tristique egestas volutpat, erat elit adipiscing purus, a vehicula elit nulla vestibulum ipsum. Pellentesque ut lacus libero, vitae vulputate urna. Aenean sed ante at massa dictum suscipit eget pharetra arcu. Donec quam dolor, venenatis sed bibendum eget, sodales id nunc. Nam cursus tempor feugiat. Integer fringilla mauris mollis purus dictum ac elementum justo ultricies. Donec laoreet, dui vitae cursus condimentum, dolor tellus vehicula lectus, at malesuada ante magna auctor velit.

Fusce auctor hendrerit pulvinar. In malesuada facilisis vestibulum. Nullam urna nulla, euismod id tincidunt quis, fermentum vitae nibh. Nullam fermentum laoreet fermentum. Cras a facilisis augue. Integer euismod lacus et nibh vehicula vel gravida odio auctor. Duis porta vehicula gravida. Maecenas in felis lorem. Integer id iaculis orci.

Fusce eget erat at justo cursus facilisis. In hac habitasse platea dictumst. Donec euismod, orci eu hendrerit pharetra, mauris tortor pulvinar dui, ac suscipit lorem justo id nunc. Nulla facilisi. Quisque sit amet arcu at justo aliquet accumsan. Vestibulum sollicitudin justo a nibh vulputate ultrices.

Texto de parágrafo alinhado à grade da linha de base

Também é possível alinhar o texto por outro objeto.

Para alinhar o texto a um objeto no CorelDRAW, clique na ferramenta **Seleção**, mantenha pressionada a tecla **Shift**, clique em um objeto de texto e, a seguir, clique no objeto com o qual você deseja alinhar o texto. Clique em **Organizar ▸ Alinhar e distribuir ▸ Alinhar e distribuir** e selecione uma opção na lista.

Para alinhar o texto a um objeto no Corel PHOTO-PAINT, clique na ferramenta **Seleção**, mantenha pressionada a tecla **Shift**, clique em um objeto de texto e, a seguir, clique no objeto com o qual você deseja alinhar o texto. Clique em **Objeto ▸ Organizar ▸ Alinhar e distribuir** e selecione uma opção na caixa de diálogo **Alinhar e distribuir**.



O objeto do texto artístico é alinhado ao objeto selecionado.

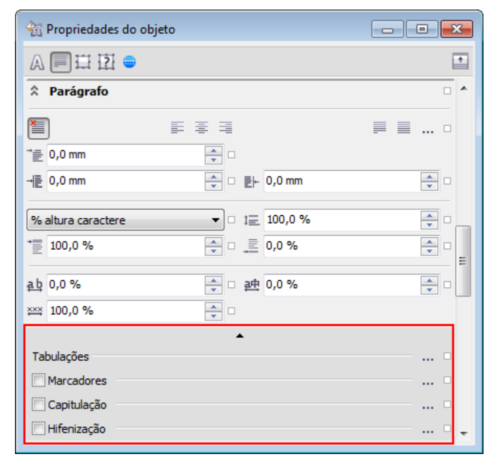
Efeitos de texto adicional

CorelDRAW também inclui opções adicionais que permitem que você aperfeiçoe o texto de diferentes maneiras.

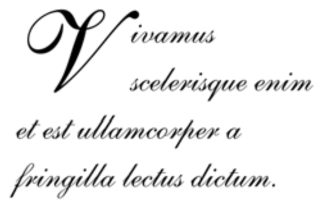
Você pode inserir uma capitulação, também conhecida como capitular, no começo do parágrafo para chamar a atenção do leitor e adicionar um estilo único ao seu documento. Quando você aplica uma capitulação, a primeira letra do parágrafo é exibida em uma fonte maior e é inserida no corpo do texto de parágrafo.

Para adicionar rapidamente uma capitulação ao texto de parágrafo no CorelDRAW, selecione uma moldura de texto usando a ferramenta **Texto** . Clique no botão **Parágrafo** na janela de encaixe **Propriedades do objeto**. Clique na seta para baixo localizada na parte inferior da área **Parágrafo** para exibir as opções adicionais. Ative a caixa de seleção **Capitulação**.

Para modificar uma capitulação, clique no botão **Configurações de capitulação** á direita da caixa de seleção **Capitulação** na área **Parágrafo** da janela de encaixe **Propriedades do objeto**.



Exibir as opções de formatação do parágrafo adicional



Uma capitulação aplicada à letra inicial de um parágrafo

Se você desejar separar os parágrafos visualmente e ajudar o leitores a digitalizar seu documento rapidamente, você pode organizar as informações com listas com marcadores. Um marcador é um símbolo de texto que antecede cada item em uma lista.

- Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit.
- Quisque tempor, nibh eget dapibus fringilla, felis nibh interdum quam.
- Nullam vel metus vel orci imperdiet vulputate.

Você pode aplicar marcadores ao texto de parágrafo existente.

No CorelDRAW, você pode converter o texto rapidamente em uma lista com marcadores.

Para converter texto a uma lista com marcadores, selecione o texto de parágrafo usando a ferramenta **Texto** . Clique no botão **Parágrafo** na janela de encaixe **Propriedades do objeto**. Na área **Parágrafo** da janela de encaixe **Propriedades do objeto**, clique na setapara baixo localizada na parte inferior da área para exibir opções adicionais. Ative a caixa de seleção **Marcadores**.

Para modificar uma capitulação, clique no botão **Configurações de capitulação** á direita da caixa de seleção **Capitulação** na área **Parágrafo** da janela de encaixe **Propriedades do objeto**.

Trabalhar com molduras de texto

No CorelDRAW, você pode personalizar uma moldura do texto modificando seu tamanho, posição e configurações.

Para adicionar uma cor de fundo a uma moldura, selecione uma moldura usando a

ferramenta **Seleção** . Clique no botão **Moldura** na **janela de encaixe** Propriedades do objeto. Na área **Moldura** da janela de encaixe **Propriedades do objeto**, clique no botão **Cor de fundo**.

Adicionar uma cor de fundo a uma moldura do texto

Quando você digita em uma moldura, o tamanho da moldura não se ajusta automaticamente para acomodar o texto. Portanto, se você adicionar mais texto do que o permitido pela moldura, o texto continua além da borda inferior direita da moldura do texto, mas permanece escondido. A cor da moldura fica vermelha para avisá-lo que há texto adicional. O ícone da guia de fluxo de texto na parte inferior da moldura também é alterado.

A cor vermelha da moldura e o ícone da guia de fluxo do texto indicam texto excedente.

Você tem algumas opções para fixar o texto excedente:

- Redimensionar a moldura do texto

Para redimensionar uma moldura de texto, selecione-a usando a ferramenta **Seleção** e arraste uma das alças da seleção.

Usar uma alça de seleção para alterar a largura de uma moldura do texto.

- Ajustar o tamanho do texto

Para ajustar o tamanho do texto, selecione o texto na moldura usando a ferramenta **Texto** , clique na caixa de listagem **Tamanho da fonte** na barra de propriedades e selecione um tamanho na lista.

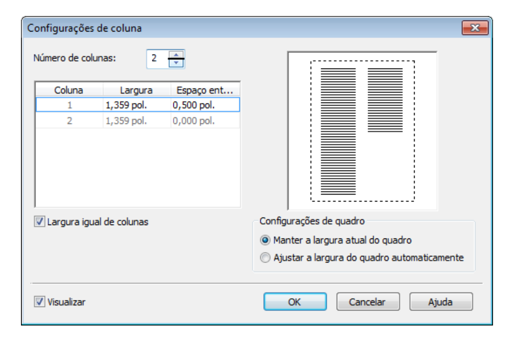
- Vincule a moldura a outra moldura de texto

Para direcionar o texto excedente para outra moldura, selecione a moldura inicial usando a ferramenta **Texto** , clique na guia **Fluxo de texto** na parte inferior da moldura e, quando o ponteiro muda para **Vincular a um ponteiro** , clique na moldura na qual deseja continuar o fluxo de texto.

Você pode fazer o layout do texto em colunas, o que é útil para fazer o design de projetos com bastante texto, tais como boletins informativos, revistas e jornais. Você pode criar colunas de larguras iguais ou variáveis entre colunas/fileiras.

Para adicionar colunas a uma moldura do texto, clique na ferramenta **Texto** e selecione uma moldura de texto. Clique no botão **Moldura** na janela de encaixe **Propriedades do objeto**. Na área

Moldura da janela de encaixe **Propriedades do objeto**, clique no botão **Configurações da coluna** e especifique as configurações da coluna na caixa de diálogo **Configurações da coluna**.

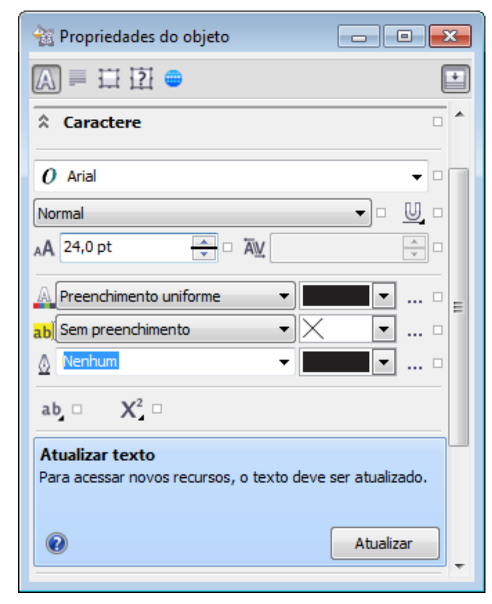


Caixa de diálogo Configurações da coluna

Trabalhar com o texto de uma versão anterior do CorelDRAW Graphics Suite

Se você abrir um documento com o texto que foi criado na versão anterior do CorelDRAW Graphics Suite, tal como o CorelDRAW X5, você precisará atualizar o texto herdado antes de poder usar os novos recursos de texto do CorelDRAW X6 que permitem que você aplique os recursos OpenType e trabalhe com uma grade de linha de base.

Para usar os recursos de texto mais recentes, abra um documento que contenha o texto herdado e clique em **Atualizar** na barra de ferramentas **Atualizar** que é exibida na parte superior da janela de desenho ou **Atualizar** na janela de encaixe Propriedades do objeto.



A barra de ferramentas Atualizar é exibida na janela de encaixe ***Propriedades do objeto****.*

Capítulo 8: Estilos e conjuntos de estilos

Capítulo 8: Estilos e conjuntos de estilos

CorelDRAW fornece recursos avançados de estilo que permitem que você formate seus documentos com velocidade, facilidade e consistência. Você pode criar e aplicar estilos e conjuntos de estilos para uma variedade de objetos de texto e gráfico em seus documentos. Este capítulo apresenta a você os diferentes métodos para criação e uso dos estilos de objeto em CorelDRAW.

Compreensão dos estilos e conjuntos de estilos

Se você trabalhou com programas de editoração eletrônica ou processamento de texto, você provavelmente está familiarizado com o conceito de estilos. Os estilos são uma ferramenta indispensável para a formatação rápida e eficaz de documentos. Estes permitem que você reduza o tempo de produção e configuração e crie documentos com uma aparência consistente.

Suponha que você precisa formatar um documento de várias páginas que contenha objetos diferentes, como texto de parágrafo, texto artístico e elementos gráficos. Se precisar formatar o documento sem estilos, você precisará selecionar cada objeto individual e configurar manualmente uma série de atributos. Por exemplo, você precisa selecionar cada um dos parágrafos e definir atributos, tais como alinhamento de texto, espaçamento de linhas e indentação, além de atributos de caracteres, como tipo de fonte, cor, estilo de fonte e assim por diante. Esse processo consome tempo e está sujeito a erros porque, com tantos atributos, é fácil perder uma configuração.

Por outro lado, se você usa estilos e conjuntos de estilos, você pode alcançar seu objetivo com rapidez e eficiência.

Os estilos e conjuntos de estilos são grupos de atributos que determinam a aparência dos objetos em seus documentos: objetos gráficos, objetos de texto de parágrafo e artísticos, objetos de dimensão e legenda e qualquer outro objeto criado com a ferramenta Mídia artística.

Enquanto os estilos definem uma propriedade particular do objeto, como um contorno ou preenchimento, os conjuntos de estilo, que são coleções de estilos, controlam a aparência global de um objeto.

Um estilo de esboço, por exemplo, define atributos, como a largura, a cor e o tipo de linha; um estilo de caractere especifica atributos, como tipo de fonte, estilo e tamanho de fonte, cor do texto e cor de fundo, posição dos caracteres, extremidades e outros.

Um conjunto de estilos pode consistir em estilos de preenchimento e contorno que podem ser aplicados a objetos gráficos como, por exemplo, retângulos, elipses e curvas.

Comece criando estilos de conjuntos de estilos que definam a aparência de cada objeto em seu documento. Primeiramente, crie um conjunto de estilo de texto que consista em um

estilo de parágrafo e um estilo de caractere para controlar a aparência do texto de corpo.

A seguir, faça o design de estilos de parágrafo separados para os cabeçalhos ou estilos de caractere para palavras específicas que você deseja destacar. Por exemplo, você pode definir um estilo de caractere para o nome de sua empresa a fim de este se destaque do texto de corpo.

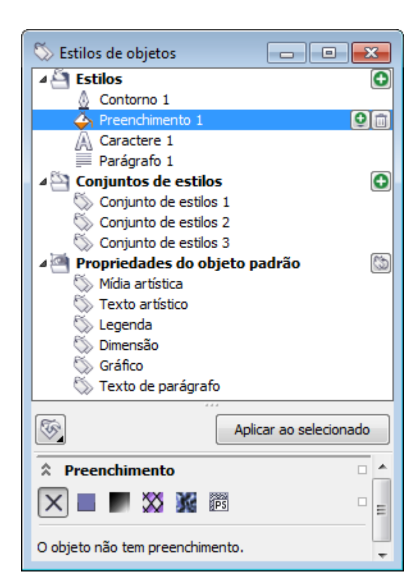
Então, adicione os estilos de preenchimento e contorno para definir a aparência de elementos gráficos ou, se desejar que seus gráficos compartilhem o mesmo contorno e preenchimento, crie um conjunto de estilo que consista de um estilo de preenchimento e de um estilo de contorno.

Após criar os estilos que desejar, tudo que você precisa fazer é selecionar os objetos e aplicar os estilos respectivos ou conjuntos de estilo para formatar todos os objetos ao mesmo tempo. Você levará bem menos tempo para fazer isso, mas precisará formatar o documento manualmente e, também, garantir uma consistência perfeita.

Há maneiras diferentes de trabalhar com os estilos. Uma opção (descrita anteriormente) é definir um estilo, primeiramente, e, então, aplicá-lo em objetos em seus desenhos; outra opção é criar um objeto, formatá-lo manualmente, salvá-lo como um estilo e, a seguir, aplicá-lo a outros objetos. Por exemplo, você pode adicionar um cabeçalho ao seu desenho e experimentar configurações diferentes para a fonte, a cor, o tamanho e o tipo. Quando estiver satisfeito com a formatação, você pode salvar os atributos do caractere como estilos ou conjuntos de estilos. A seguir, você pode aplicá-los a todos os cabeçalhos de seu documento. O CorelDRAW oferece uma grande flexibilidade e diferentes maneiras de realização de tarefas a fim de que você possa escolher o método que melhor se adéque a sua personalidade e fluxo de trabalho.

Além de reduzir o tempo para layout e formatação, os estilos ajudam a fazer várias alterações aos seus documentos de maneira rápida. Por exemplo, se desejar aumentar o tamanho da fonte de todos os subtítulos e aplicar negrito nestes, você não precisa alterar cada subtítulo. Você simplesmente edita o estilo do subtítulo. Se o documento contiver uma ou dezenas de páginas, todos os parágrafos com aquele estilo serão automaticamente alterados quando você alterar o estilo. Você pode testar à vontade e com facilidade novos designs.

Em CorelDRAW, você pode criar e aplicar contornos, preenchimentos, parágrafos, caracteres e estilos de moldura usando a janela de encaixe **Estilos de objeto**. Você também pode modificar as propriedades padrão dos seguintes tipos de objeto: mídia artística, texto artístico, legenda, dimensão, gráfico e texto de parágrafo. Você pode personalizar os padrões para seu documento atual ou para todos os novos documentos.



*Você cria e gerencia estilos e conjuntos de estilos usando a janela de encaixe **Estilos de objeto**.*

Por último, mas não menos importante, os estilos permitem que você obtenha uma formatação consistente, não somente em um documento, mas em vários. Qualquer estilo ou conjunto de estilo que você cria são salvos com o documento atual e podem ser exportados para uma folha de estilo a fim de que sejam usados em outros documentos. Você pode fazer o design de diferentes folhas de estilo para diferentes projetos. Como em outros recursos no CorelDRAW, você controla como os estilos devem funcionar. Você pode implementar facilmente alterações em vários documentos simplesmente alterando a folha de estilo aplicada nesses documentos.



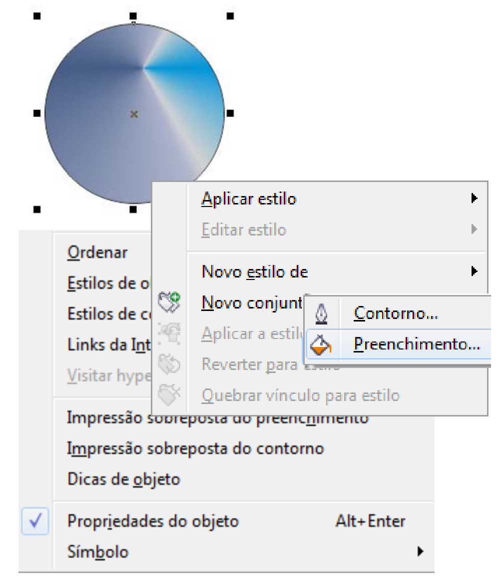
Você pode alterar rapidamente a aparência de um documento atualizando a folha de estilo associado a esse documento.

Criação dos estilos e conjuntos de estilos

Você pode criar um estile ou conjunto de estile com base na formatação de um objeto existente que você gosta ou pode criar um estilo ou conjunto de estilo a partir do esboço configurando atributos na janela de encaixe **Estilos de objeto**.

Para criar um estilo com base nos atributos de um objeto, clique com o botão direito no objeto usando a ferramenta **Seleção**,

selecione **Estilos de objeto** no menu contextual, **Novo estilo em**, clique no tipo de estilo que você deseja e digite um nome.

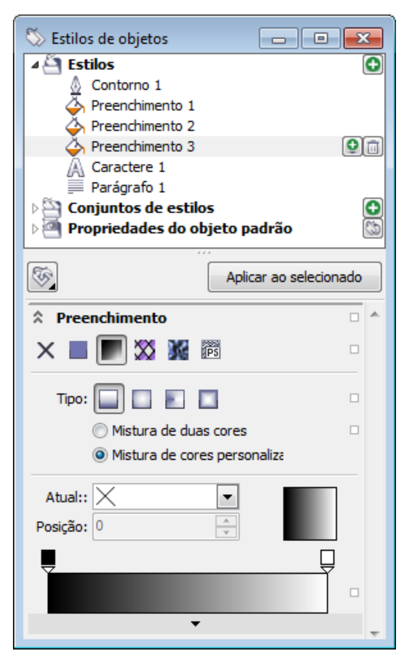


Você pode salvar o preenchimento de um objeto como um estilo de preenchimento personalizado.

Para criar um conjunto de estilo com base nos atributos de um objeto, arraste o objeto para a pasta **Conjuntos de estilos** na **janela de encaixe Estilos de objeto** ou clique com o botão direito no objeto, selecione **Estilos de objeto**, clique em **Novo conjunto de estilo em** e digite um nome.

Para criar um estilo a partir de um esboço, clique no botão **Novo estilo** na janela de encaixe **Estilos do objeto** e clique em tipo de estilo. Especifique as configurações que você deseja na área propriedades de estilo da janela de encaixe **Estilos de objeto**

Para criar um conjunto de estilo a partir de um esboço, clique no botão **Novo conjunto de estilo** na janela de encaixe **Estilos do objeto** para criar um conjunto de estilo vazio. Arraste os estilos da pasta **Estilos** para o novo conjunto de estilo.



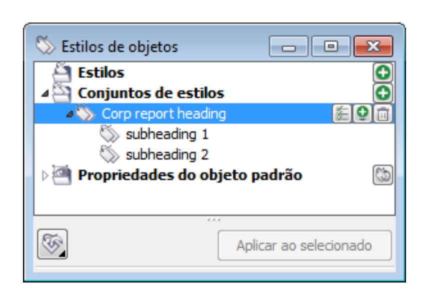
*Para definir um estilo de preenchimento, configure os atributos de preenchimento na janela de encaixe **Estilos do objeto**.*

No CorelDRAW, os estilos podem conter outros estilos. O estilo que contém o outro estilo é chamado de primário, e o estilo que está contido no outro estilo é chamado de secundário. As propriedades são automaticamente herdadas do primário. No entanto, você pode substituir as propriedades herdadas por um secundário e estabelecer suas próprias propriedades específicas. Quando você modifica o estilo primário, o estilo secundário é atualizado automaticamente. Se você definir atributos secundários específicos, estes não estarão mais relacionados ao primário; então, se você modificar o primários,

os atributos secundários não serão modificados. A relação primário-secundário também se aplica a conjuntos de estilo.

Você pode usar estilos primários e secundários em documentos quando você deseja que os objetos compartilhem algo, mas não todos os atributos, e você precisa fazer alterações globais regularmente. Por exemplo, se estiver trabalhando em um documento longo e deseja ter cabeçalhos e subtítulos com formatação semelhante, você pode criar um caractere primário para os cabeçalhos e um estilo de caractere secundário para os subtítulos. Os estilos primário e secundário podem compartilhar a mesma cor e tipo de fonte, mas diferem em tamanho. Se você escolher uma cor diferente ou tipo de fonte para o primário, os cabeçalhos e os subtítulos serão atualizados automaticamente. Os subtítulos, no entanto, ainda serão menores que os cabeçalhos.

Para criar um estilo secundário ou conjunto de estilo, selecione o estilo primário ou o conjunto de estilo na janela de encaixe **Estilos do objeto** e clique no botão **Novo estilo secundário** ou no botão **Novo conjunto de estilo secundário** .



Os conjuntos de estilo "subtítulo 1" e "subtítulo 2" são criados como conjuntos de estilo secundários a partir do conjunto de estilo do cabeçalho de relatório de corpo secundário.

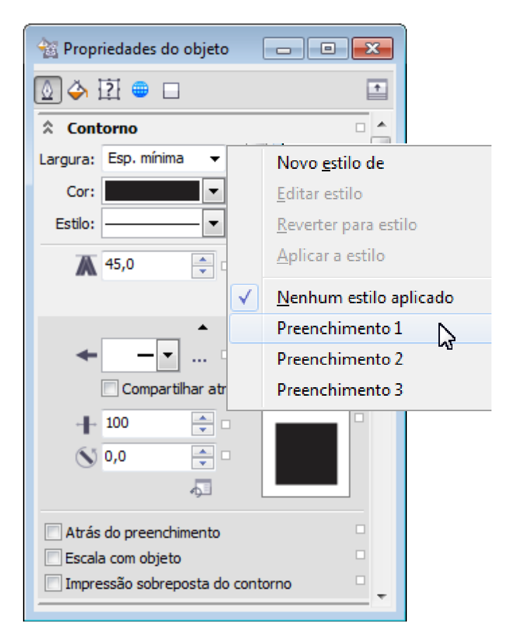
Aplicação dos estilos e conjuntos de estilos

Quando você aplica um estilo ou conjunto de estilo em um objeto, o objeto leva somente aqueles atributos que são definidos no estilo ou conjunto de estilo. Por exemplo, se você aplicar um estilo de contorno, o contorno do objeto é alterado enquanto outros atributos permanecem os mesmos.

Para aplicar um estilo ou conjunto de estilo a um objeto, selecione o objeto usando a ferramenta **Seleção** e clique duas vezes no estilo ou conjunto de estilo definido na janela de encaixe **Estilos do objeto** .

Você também pode aplicar os estilos usando a janela de encaixe **Propriedades do objeto** .

Para aplicar um estilo usando a janela de encaixe **Propriedades do objeto**, clique no indicador fonte próximo à propriedade do objeto (contorno, preenchimento, caractere, parágrafo ou moldura) e selecione um estilo na lista de estilos disponíveis.



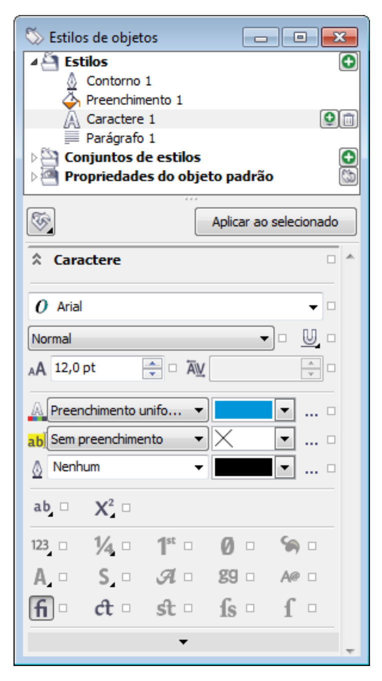
Você pode aplicar um estilo de contorno escolhendo um contorno na lista de estilos disponíveis na janela de encaixe ***Propriedades dos objetos***

Edição dos estilos e conjuntos de estilos

Você pode editar um estilo ou conjunto de estilo modificando seus atributos na janela de encaixe **Estilos do objeto** ou alterando os atributos de um objeto vinculado ao estilo ou conjunto de estilo e, a seguir, aplicando essas alterações ao estilo ou conjunto de estilo.

Você também pode editar um estilo ou conjunto de estilo copiando os atributos de um objeto para o estilo ou conjunto de estilo.

Para editar um estilo, selecione-o na janela de encaixe **Estilos do objeto** e modifique seus atributos na área de propriedades de estilo.

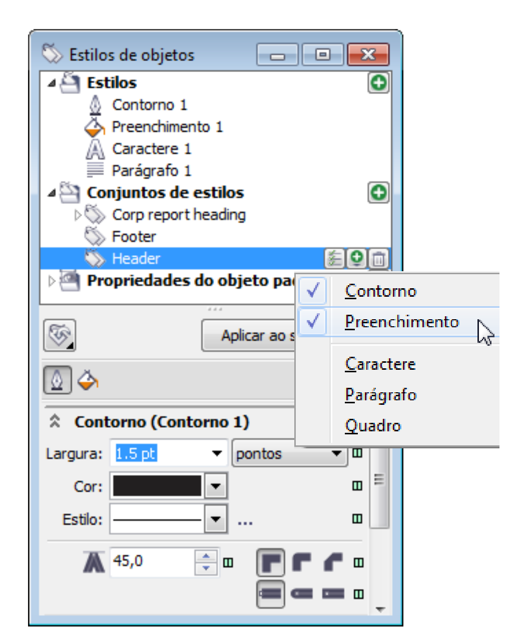


O estilo de caractere "Boletim informativo" é selecionado, e os atributos, como tipo de fonte, cor e tamanho, podem ser modificados na área ***Caractere***

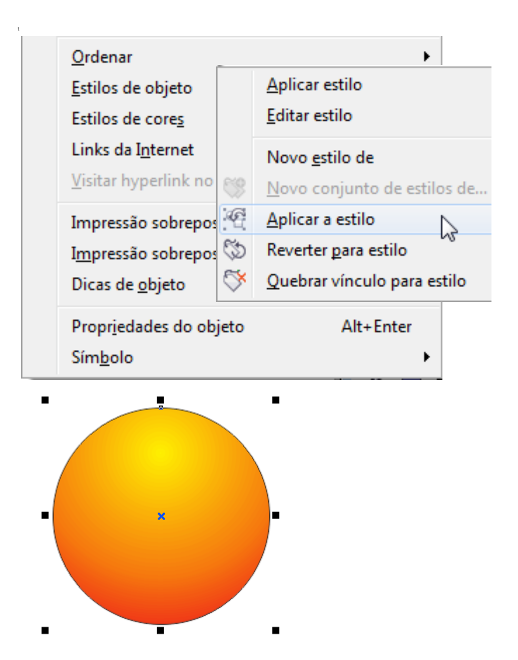
Você pode editar um conjunto de estilo adicionando ou removendo os estilos.

Para editar um conjunto de estilo, selecione-o na janela de encaixe **Estilos do objeto**. Clique no botão **Adicionar ou remover estilo** ao lado do conjunto de estilo e selecione um tipo de estilo. Na área de propriedades do estilo, edite os atributos do estilo individual.

Para editar um estilo ou conjunto de estilo baseado em um objeto, modifique o objeto na janela do documento, clique com o botão direito nesta, selecione os **Estilos do objeto** e clique em **Aplicar no estilo.**

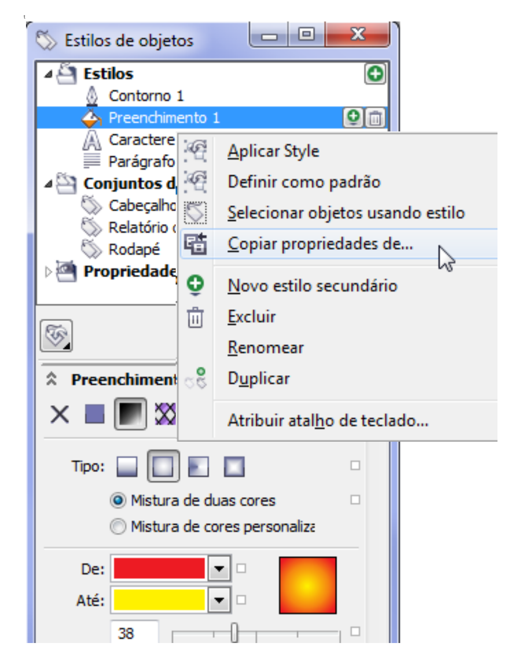


O conjunto de estilo "Cabeçalho" consiste em um estilo de contorno e um estilo de preenchimento. Você pode excluir qualquer um dos estilos ou adicionar mais estilos clicando em um tipo de estilo.



Alteração de um estilo de preenchimento através da modificação de preenchimento do objeto

Para editar um estilo ou conjunto de estilo copiando as propriedades de um objeto, arraste um objeto da janela de documentos em um estilo ou conjunto de estilo definido na janela de encaixe **Estilos do objeto** . Como alternativa, você pode clicar com o botão direito no estilo ou conjunto de estilo na janela de encaixe **Estilos do objeto**, selecionar **Copiar propriedades em** e clicar em um objeto na janela do documento.



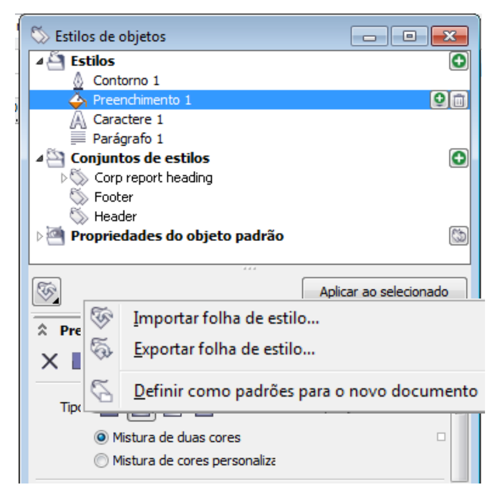
Edição de um estilo através da cópia de propriedades de um objeto na janela de documentos

Exportação e importação de folhas de estilo

Você pode disponibilizar estilos e conjuntos estilos para que sejam usados em outros documentos através de sua exportação para uma folha de estilo. Uma folha de estilo contém todos os estilos, conjuntos de estilos e propriedades padrão do objeto atuais da janela de encaixe **Estilos do objeto** e todos os estilos de cor da janela de encaixe **Estilos de cor**. Para obter mais informações sobre estilos de cor, consulte “Trabalhar com estilos e harmonizações de cor” na página 85.

Você também pode importar folhas de estilo de outros documentos.

Para exportar uma folha de estilo, clique no botão **Importar, exportar ou salvar padrões** na janela de encaixe **Estilos de objeto** e clique em **Exportar folha de estilo**. Na caixa de diálogo **Exportar folha de estilo**, digite um nome e escolha um local para a folha de estilo. A seguir, escolha as configurações que você gostaria de exportar do documento.



*Você pode exportar ou importar folhas de estilo usando a janela de encaixe **Estilos do objeto** .*

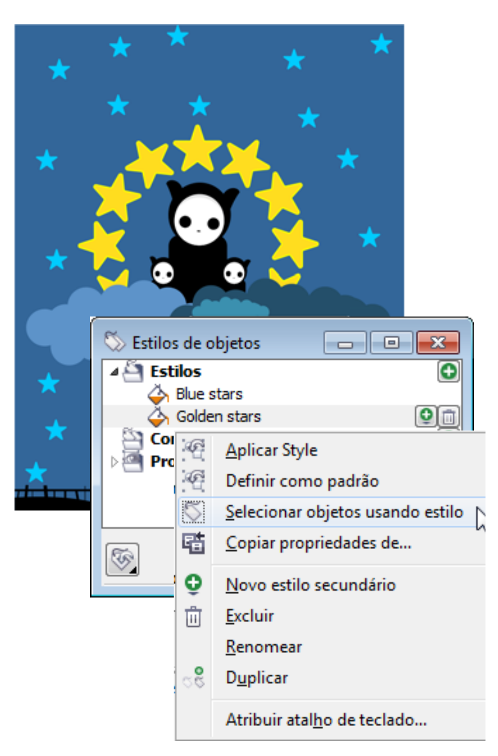
Para importar uma folha de estilo, clique no botão **Importar, exportar ou salvar padrões** na janela de encaixe **Estilos de objeto** e clique em **Importar folha de estilo**. Acesse uma folha de estilo na caixa de diálogo **Importar folha de estilo** , clique em **Importar** e escolha as configurações que você deseja importar.

Encontrar objetos que usem um estilo específico ou conjunto de estilos

O CorelDRAW permite que você encontre objetos com um estilo específico ou conjunto de estilo no documento ativo. Por exemplo, é possível localizar todos os objetos de texto que utilizam um estilo de cabeçalho específico.

Isso é útil quando os desenhos contêm objetos que você precisam ser frequentemente modificados ou redesenhados. Ao atribuir um estilo ou conjunto de estilo a objetos, você pode selecioná-los facilmente em uma etapa e modificar suas propriedades simultaneamente.

Para selecionar todos os objetos que usam um estilo ou conjunto de estilo específico, clique com o botão direito no estilo ou conjunto de estilo na janela de encaixe **Estilos do objeto** e selecione **Selecionar objetos usando o estilo**.



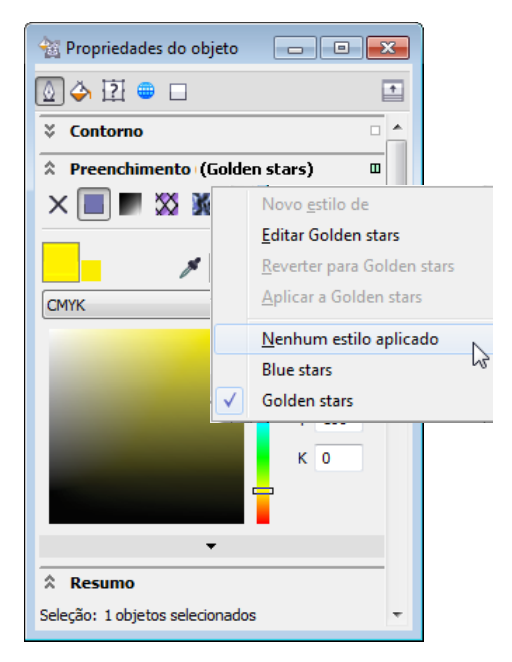
Você pode localizar de maneira rápida todos os objetos que estão atribuídos a um estilo ou conjunto de estilo específico.

Quebra do link entre um objeto e um estilo ou conjunto de estilo

Você pode quebrar o link entre um objeto e o estilo ou conjunto de estilo neste aplicado. Quando você quebra o link, o objeto mantém sua aparência atual. As alterações subsequentes ao estilo ou conjunto de estilo não afetam o objeto.

Para quebrar o link entre um objeto e um estilo ou conjunto de estilo, clique com o botão direito no objeto usando a ferramenta **Seleção**, selecione **Estilos do objeto** no menu contextua e clique em **Quebrar link do estilo.**

Para quebrar o link entre um objeto gráfico e o estilo de preenchimento neste aplicado, clique em Preencher indicador fonte na janela de encaixe **Propriedades do objeto** e selecione **Sem estilo**.



Quebra do link entre um objeto gráfico e o estilo de preenchimento neste aplicado



Imagem criada por
Dhananjay Garg
India

Parte Quatro

Guia de conteúdo digital



Capítulo 9: Localizar e gerenciar conteúdo

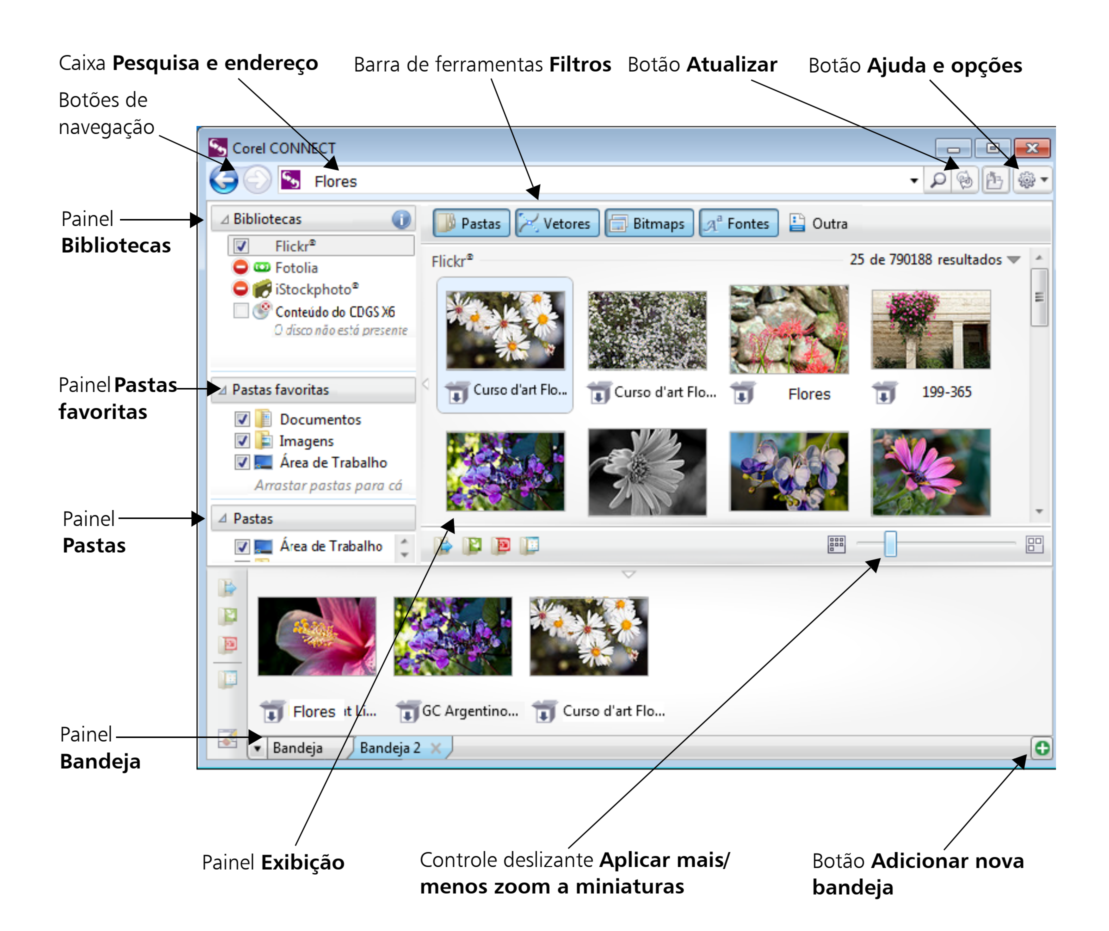
Capítulo 9: Localizar e gerenciar conteúdo

O CorelDRAW Graphics Suite fornece uma maneira fácil de localizar conteúdo, como clipart, imagens fotográficas, fontes, preenchimentos de padrão e molduras. Quando você localizar o conteúdo necessário, é possível incorporá-lo a seus projetos ou coletá-lo em uma bandeja para referência futura.

Explorar Corel CONNECT

Procure e pesquise conteúdo usando o Corel CONNECT.

Para iniciar Corel CONNECT, clique em **Iniciar ▸ Todos os programas ▸ CorelDRAW Graphics Suite X6 ▸ Corel CONNECT**.



Os principais componentes do Corel CONNECT são

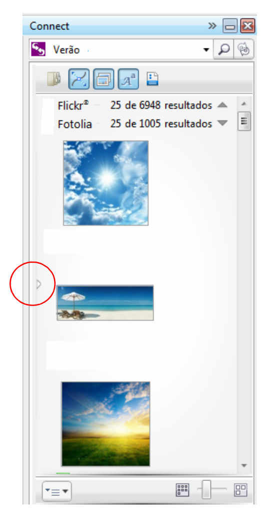
- Painel **Bibliotecas** — permite acessar conteúdo on-line e local fornecido pela Corel e parceiros da Corel.
- O painel **Pastas favoritas** — proporciona acesso rápido às pastas usadas com frequência
- Painel **Pastas** — exibe a estrutura de arquivos disponível no seu computador.
- Painel **Bandeja** — Permite coletar arquivos de uma ou mais pastas.
- Painel **Exibição** — Permite exibir miniaturas dos arquivos de conteúdo. Ao posicionar o ponteiro sobre uma miniatura selecionada, você pode exibir as informações do arquivo como nome, tamanho, resolução e modo de cor.
- Controle deslizante **Aplicar mais/menos zoom a miniaturas** — Permite ajustar o tamanho de miniaturas no painel de exibição.
- Botão **Adicionar nova bandeja** — permite criar bandejas adicionais para organizar o conteúdo
- Botão **Ajuda e opções** — permite abrir um menu de comandos que permite acessar a Ajuda, configurar o conteúdo das bibliotecas, definir as preferências e exibir informações de versão e licença
- Barra de ferramentas **Filtro** — Permite escolher qual tipo de conteúdo exibir na área de exibição: pastas, imagens vetoriais, imagens de bitmap, fontes ou arquivos salvos em formatos de arquivo que não são suportados pela CorelDRAW Graphics Suite.
- A caixa **Pesquisa e endereço** — permite a você pesquisar arquivos para usar termos de pesquisa, digitar uma pasta de caminho ou especificar um endereço da Web
- Botão **Navegar para trás** — Leva à página anterior de conteúdo.
- Botão **Navegar para frente** — Leva à página seguinte de conteúdo.

O Corel CONNECT está disponível como uma janela de encaixe e como um aplicativo isolado. É possível escolher o modo que melhor se adapta ao seu fluxo de trabalho. Em modo de janela de encaixe, o utilitário de pesquisa possui dois componentes: Janela de encaixe **Conectar** e janela de encaixe **Bandeja**.

Para acessar a janela de encaixe **Conectar**, no CorelDRAW ou no Corel PHOTO-PAINT, clique em **Janela ▸ Janelas de encaixe ▸ Conectar**.

Para acessar a janela de encaixe **Bandeja** no CorelDRAW ou no Corel PHOTO-PAINT, clique em **Janela ▸ Janelas de encaixe ▸ Bandeja**.

A janela de encaixe **Conectar** possui dois modos de exibição: painel simples e exibição total. Na exibição total, todos os painéis são exibidos. Na exibição de painel simples, o painel de exibição ou os painéis **Bibliotecas**, **Pastas favoritas** e **Pastas** são exibidos. É possível redimensionar a janela de encaixe para exibir todos os painéis ou alternar entre um único painel e a exibição completa.



A janela de encaixe ***Conectar*** *com o painel de exibição mostrado. Clique na seta de alternância para exibir o painel de navegação. Redimensione a janela de encaixe para exibir ambos os painéis.*

Acessar conteúdo

O CorelDRAW Graphics Suite X6 fornece uma biblioteca de conteúdo que contém clipart, fontes, fotos, quadros, preenchimentos de padrão e mais. Você pode adicionar a biblioteca ao seu computador durante a instalação do produto para garantir acesso fácil e rápido ao conteúdo do Corel CONNECT, CorelDRAW e do Corel PHOTO-PAINT. A biblioteca é copiada para a pasta **Public\Public Documents\Corel\Content X6**. Outra opção é acessar a biblioteca na versão X6 do DVD do produto.

Para acessar clipart e outro conteúdo incluído no CD ou DVD de uma versão anterior do software, é necessário inserir o CD ou DVD ou procurar na pasta onde você armazenou o conteúdo.

Você também pode encontrar conteúdo em sites na Web de fornecedores de conteúdo on-line como Flickr, Fotolia e iStockphoto.

Para acessar uma biblioteca de conteúdo fornecida pela Corel em um CD ou DVD, insira o CD ou DVD. A biblioteca aparece no painel **Bibliotecas**.

Para ativar o acesso às bibliotecas de conteúdo local e on-line, clique no botão **Configurar bibliotecas de conteúdo** no painel **Bibliotecas**, e siga as instruções da caixa de diálogo **Configuração da biblioteca**.



Caixa de diálogo ***Configuração da biblioteca***

Procurar e pesquisar conteúdo

É possível pesquisar por nome, categoria (por exemplo, clipart, fotos ou fontes) ou informações de referência (por exemplo, identificadores ou notas) associadas a um arquivo. Ao digitar um termo na caixa de pesquisa e começar uma pesquisa, todos os arquivos correspondentes são exibidos como imagens em miniatura no painel de exibição. Por exemplo, se você digitar "flor" na caixa de pesquisa, o aplicativo descarta todos os arquivos que não correspondem ao termo de pesquisa e são exibidos apenas os arquivos que contenham a palavra "flor" no nome do arquivo, categoria ou identificadores atribuídos ao arquivo. Para obter informações sobre como adicionar identificadores e informações de referência, consulte "Para adicionar informações sobre o desenho" na

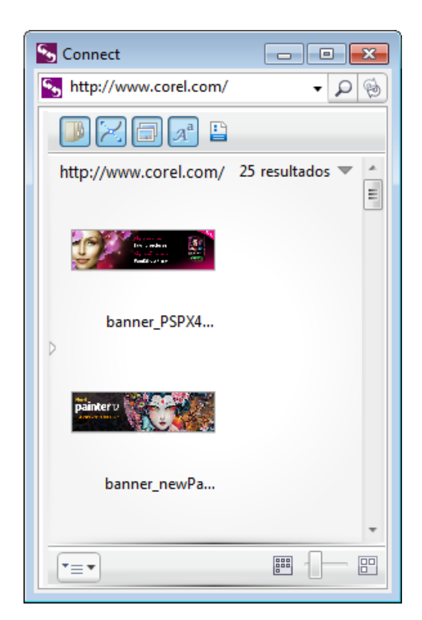
Ajuda do CorelDRAW e "Para editar propriedades de documentos" na Ajuda do Corel PHOTO-PAINT.

Para procurar conteúdo, clique em um local no painel **Bibliotecas**, **Pastas favoritas** ou **Pastas**. Só é possível procurar em um local por vez.

Para pesquisar conteúdo, clique em um local no painel **Bibliotecas**, **Pastas favoritas** ou **Pastas**. Em seguida, digite uma palavra na caixa de pesquisa **Pesquisa e endereço** e pressione **Enter**.

Para pesquisar conteúdo em vários locais, ative as caixas de seleção das pastas que deseja pesquisar e clique no botão **Atualizar** .

Você também pode encontrar imagens usadas em um site da Web digitando o endereço Web na caixa **Pesquisa e endereço**.



Você pode encontrar imagens usadas em um site da Web digitando o endereço da Web.

Restrinja os resultados da pesquisa utilizando diferentes critérios, como tipo de gráfico, categoria ou formato de arquivo. Por exemplo, se estiver procurando um gráfico vetorial, é possível exibir apenas os formatos vetoriais suportados pelo CorelDRAW Graphics Suite. Se estiver procurando um gráfico de bitmap, é possível exibir apenas formatos de bitmap suportados pelo CorelDRAW Graphics Suite. Se for necessário escolher uma fonte para o texto do projeto, você pode exibir fontes TrueType (TTF), OpenType (OTF) e PostScript (PFB e PFM). Também é possível pesquisar formatos de arquivo não suportados pelo CorelDRAW Graphics Suite.

Para restringir os resultados da pesquisa, clique em um dos seguintes botões de **Filtro**na barra de ferramentas: **Pastas** , **Vetores** , **Bitmaps** , **Fontes** ou **Outros arquivos** .

O CorelDRAW Graphics Suite está totalmente integrado aos recursos de pesquisa oferecidos pelo Windows 7 e Windows Vista. Observe que para usar o Corel CONNECT no Microsoft Windows XP, você deve ter o Windows Search instalado e em execução. O Windows Search está disponível para download gratuito no Centro de Download da Microsoft®. Caso utilize outra ferramenta de indexação e pesquisa no computador de terceiros (por exemplo, o Google Desktop™) ou não possua o Windows Search instalado, o aplicativo terá recursos de pesquisa limitados e será possível pesquisar apenas por nome de arquivo.

Usar e gerenciar conteúdo

Para exibir uma versão maior de um arquivo ou editá-lo antes de incorporá-lo ao projeto, abra-o no CorelDRAW, Corel PHOTO-PAINT ou em seu aplicativo associado.

Para abrir um arquivo, clique com o botão direito do mouse em uma miniatura no painel de exibição e escolha a opção desejada.

Para obter mais informações sobre como abrir arquivos, consulte "Usar conteúdo" na Ajuda.

Também é possível inserir conteúdo no documento.

Para inserir um arquivo em um documento ativo, arraste o arquivo do painel de exibição para o documento ativo.

Para obter mais informações sobre como inserir conteúdo em documentos, consulte "Para inserir um arquivo em um documento ativo" na Ajuda.

Os bitmaps e gráficos vetoriais (clipart) que você encontrar podem ser instalados como preenchimentos de padrão para uso futuro.

Para instalar um preenchimento de padrão, clique com o botão direito do mouse na miniatura do bitmap ou gráfico vetorial no painel de exibição e clique em **Instalar como padrão de bitmap** ou **Instalar como padrão vetorial**.

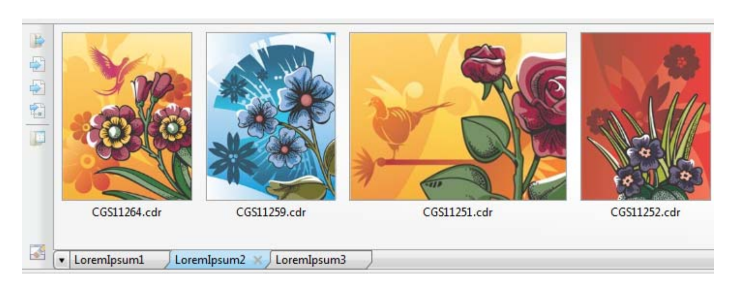
É possível coletar conteúdo de diversas pastas na bandeja. Embora haja referência aos arquivos na bandeja, eles permanecem em seu local original. É possível adicionar e remover conteúdo da bandeja.

Você pode criar bandejas para organizar seu conteúdo de forma mais eficiente e compartilhá-lo com outros. As bandejas são compartilhadas entre o CorelDRAW, o Corel PHOTO-PAINT e o Corel CONNECT.

Para adicionar conteúdo a uma bandeja, selecione uma ou mais miniaturas na área de exibição e arraste-a(s) para a bandeja.

Para criar uma bandeja, clique no botão **Adicionar nova bandeja** na janela de encaixe **Bandeja**. Por padrão, uma bandeja é salva na pasta **Users\[UserName]\Documents\Corel\Corel Content\Trays**.

Para renomear uma bandeja, clique com o botão direito do mouse na guia da bandeja, clique em **Renomear** e digite um nome novo.



Você pode organizar seu conteúdo em bandejas.

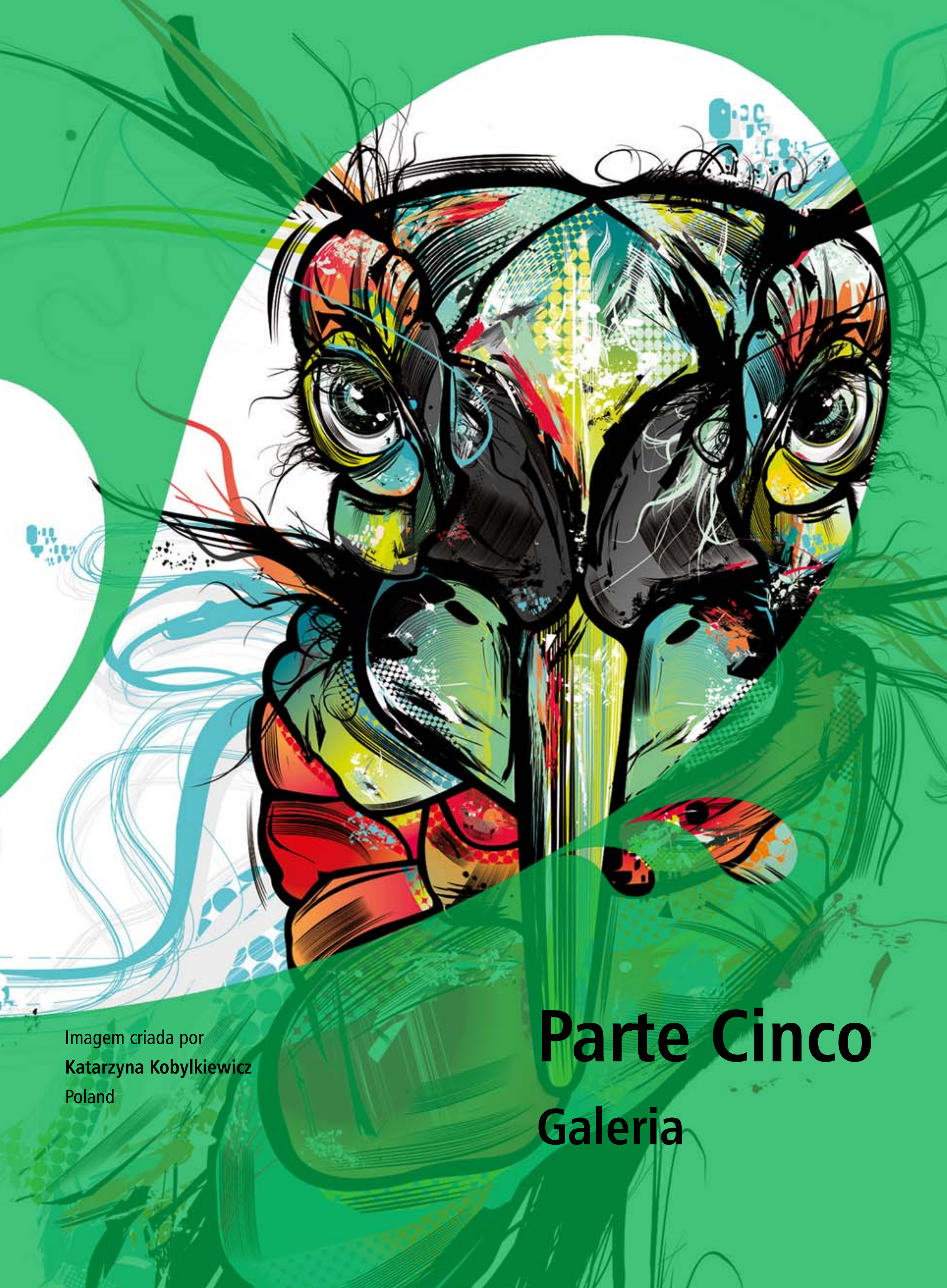


Imagem criada por
Katarzyna Kobylkiewicz
Poland

Parte Cinco

Galeria


André Kloss
Coffee
66



Michél Nettling







Галия Югай   Galia Yugai


Prem Kumar

Katarzyna Kobylkiewicz

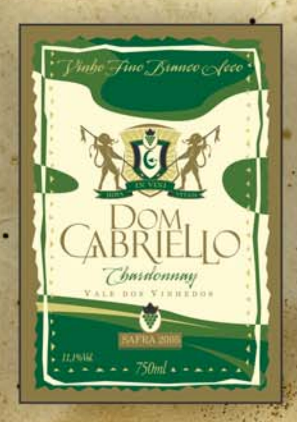


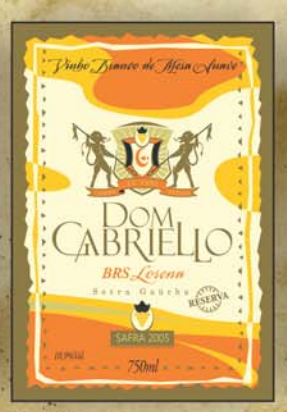


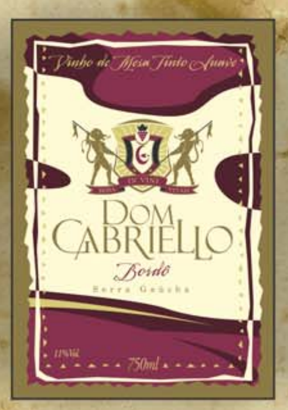

Firman Hatibu

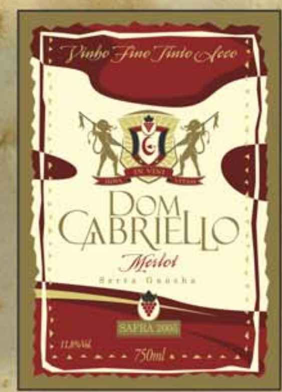

Adi Yuswanto
pahing

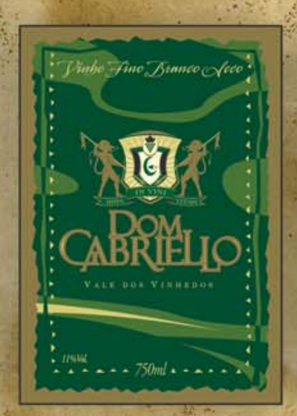
Felipe da Silva Cortes

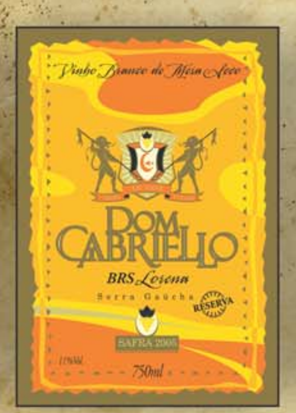


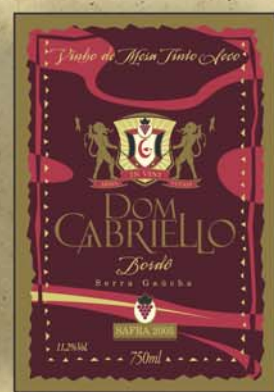


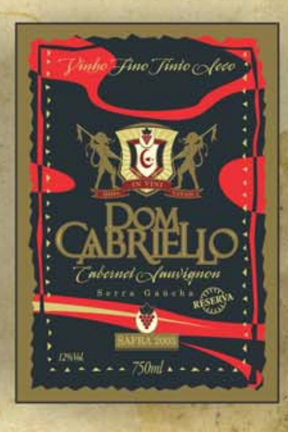












Joseph Diaz



BIER FUR DIE DURSTIGEN UND GUTE LAUNE FUR DIE TRUBSELIGEN
STEAMPUNK
STELLA'S
MICROBREWERY & GRILL

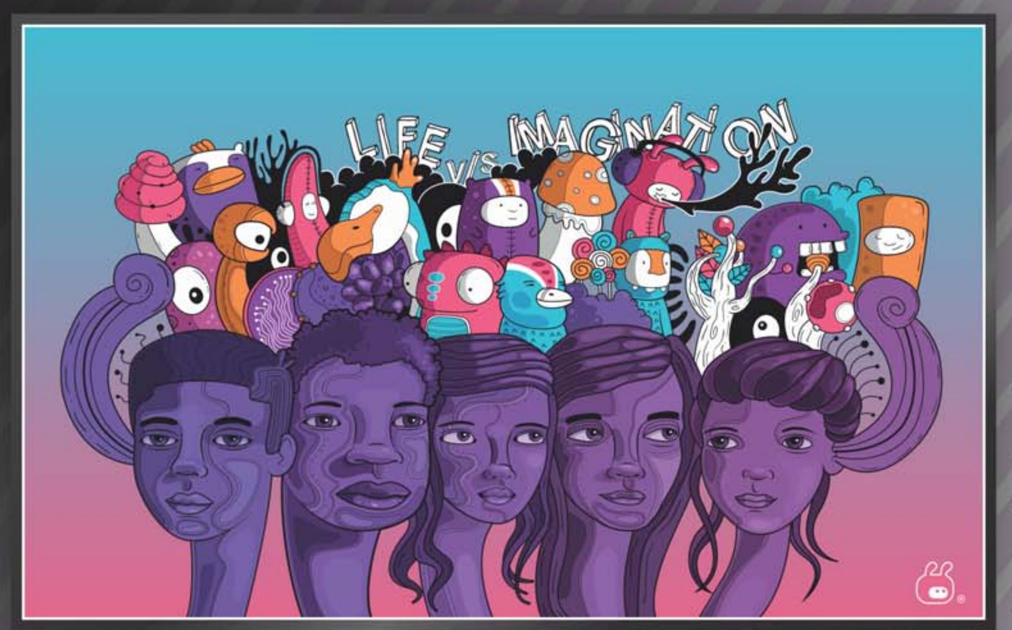
Manoj Ashok R

Fabio Syelani


Aleksey Oglushevich
Алексей Оглушевич

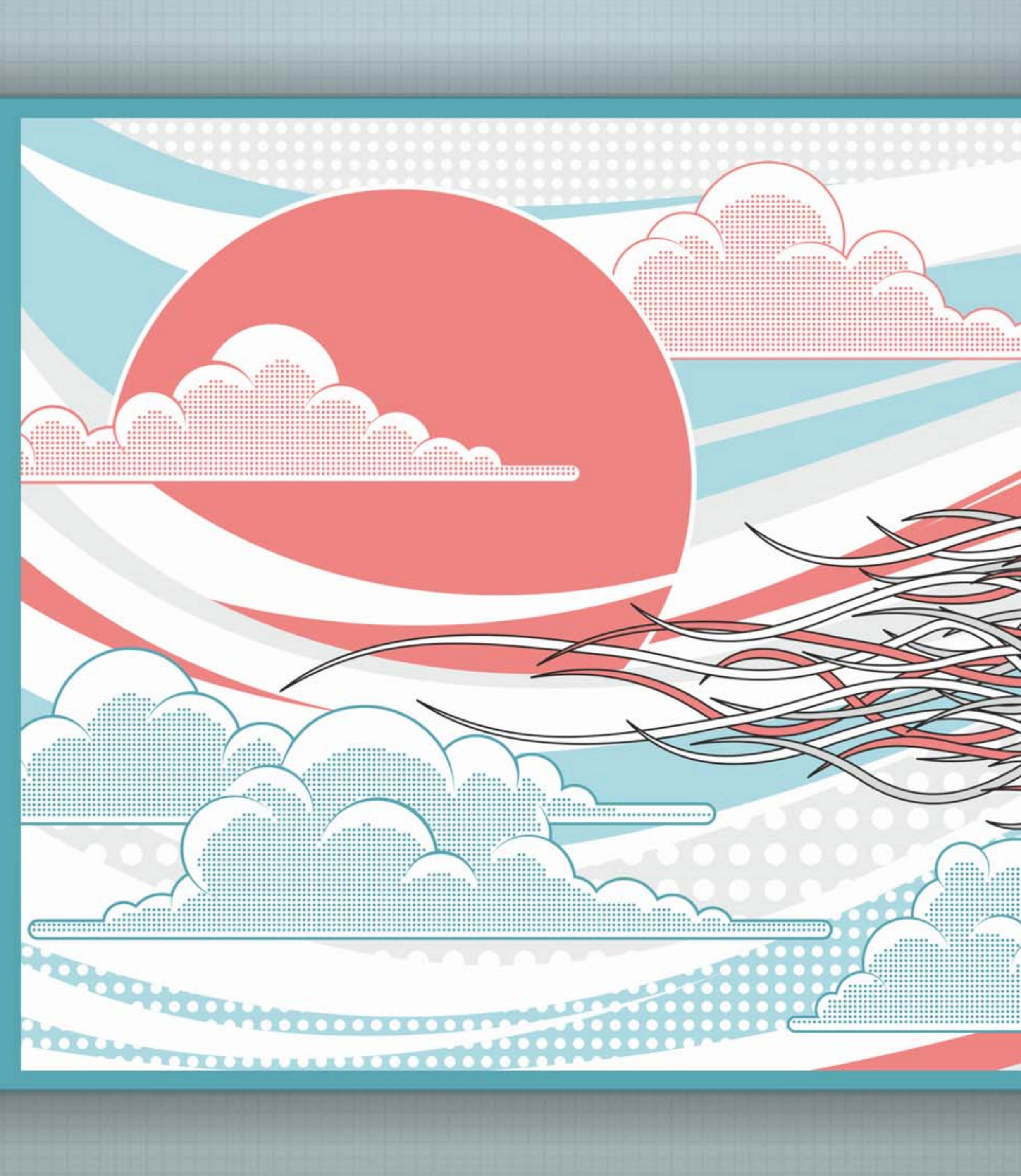

Artsiom Aleksandrovich
Yogita
Yogita Butala

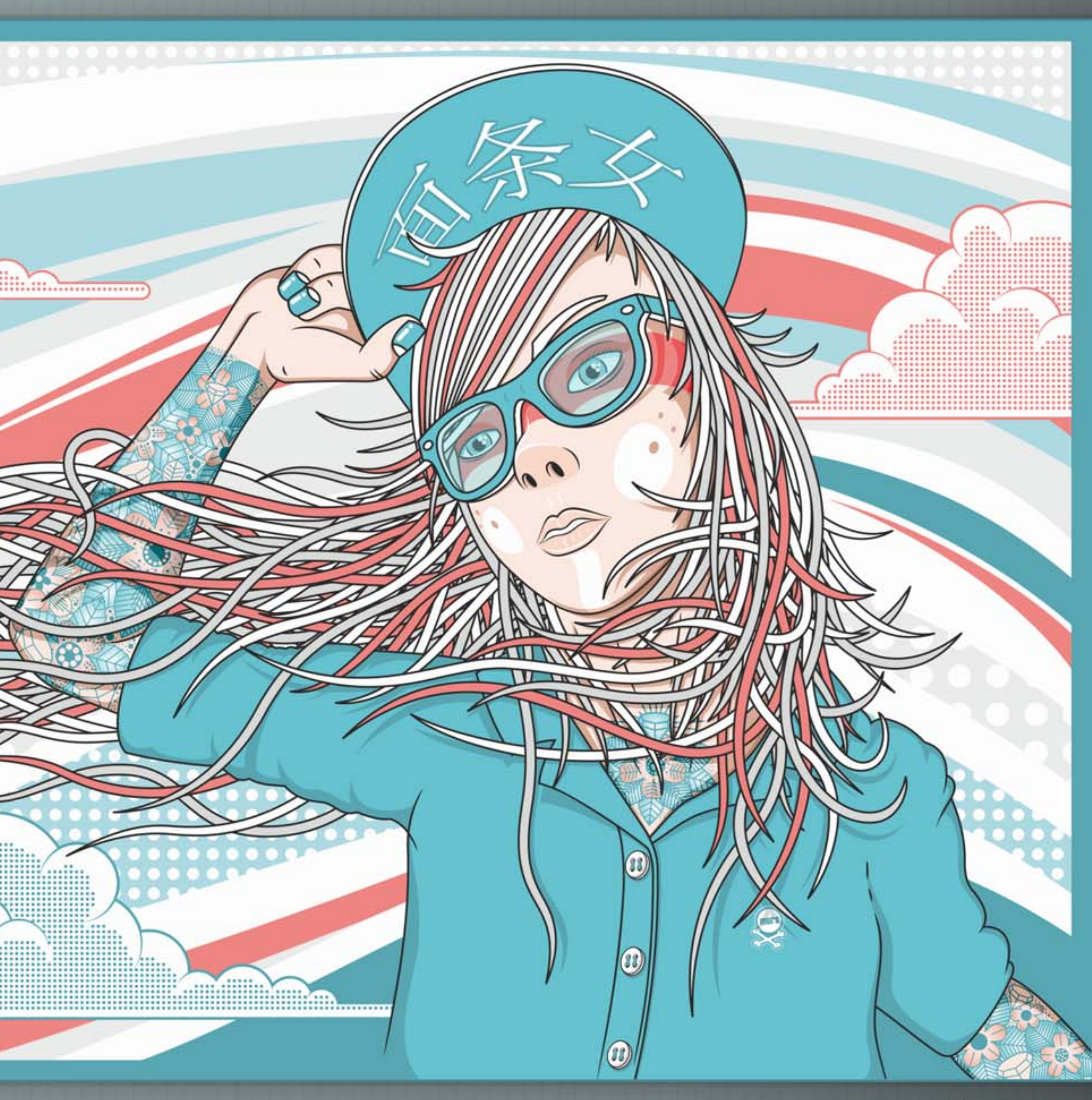

pa'raga
a
COM
by icalsaid
Sahruddin Said



Giulia Marchetti Hennings

RAMM ND



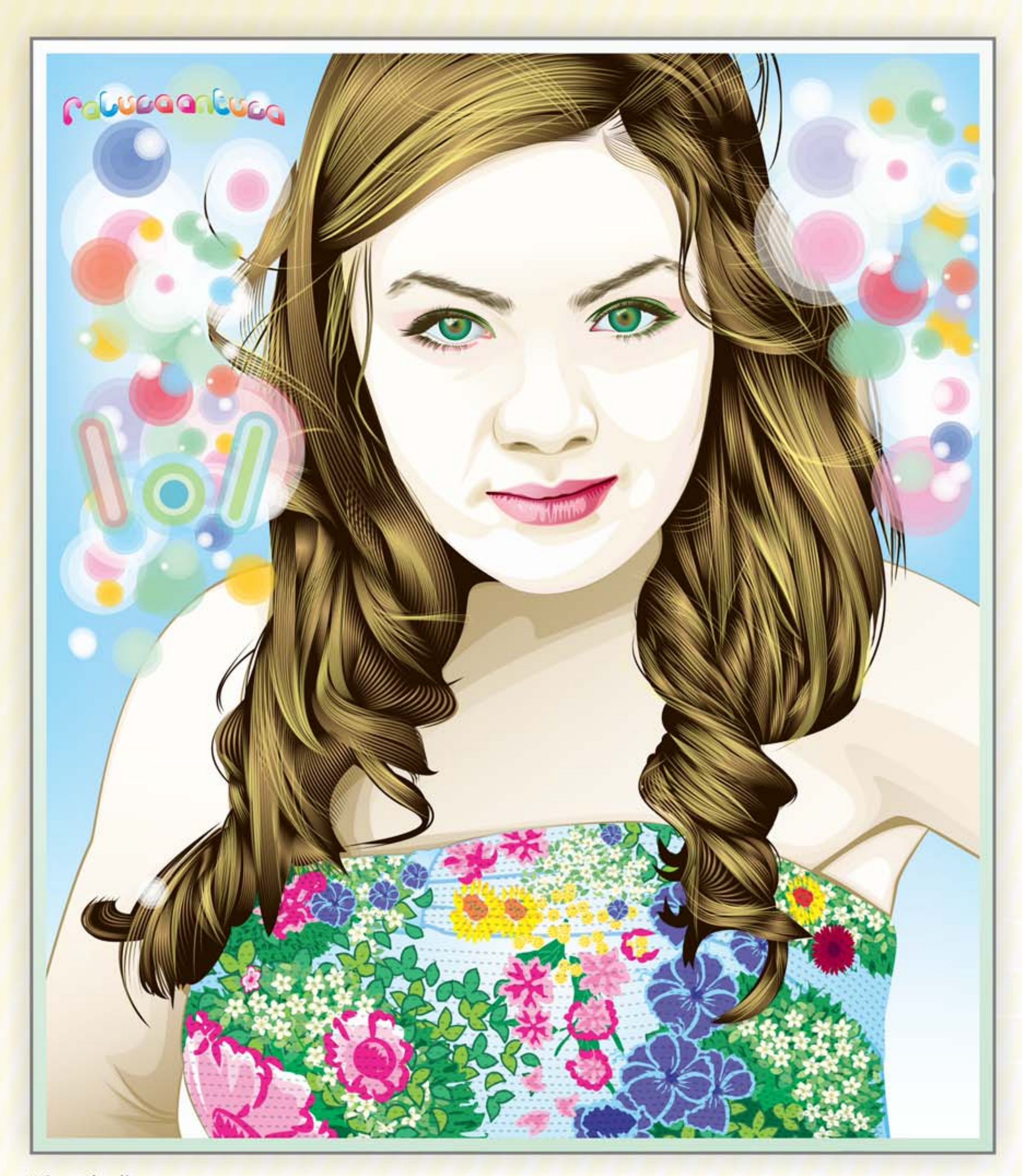


Mariusz Grzyb

B. Harish

Александра Малышева
Alexandra Malysheva





Wino Skadir



Nur Hidayat Hyda

Fabiana Henkemaier de Souza



Kamal Aggarwal



Diego Florentin

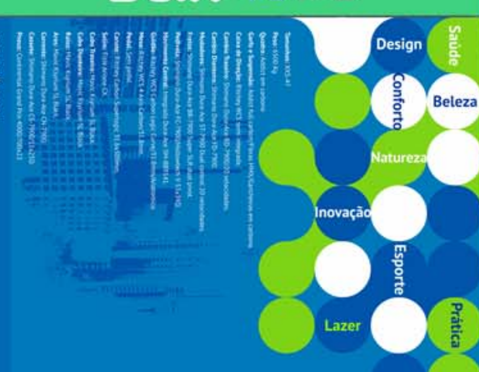

Adnan Nan



Time Garvanliev





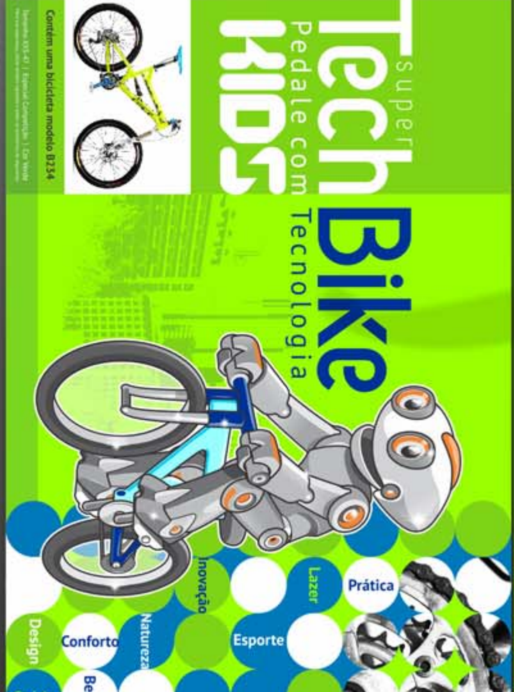


super TechBike
Pedale com Tecnologia

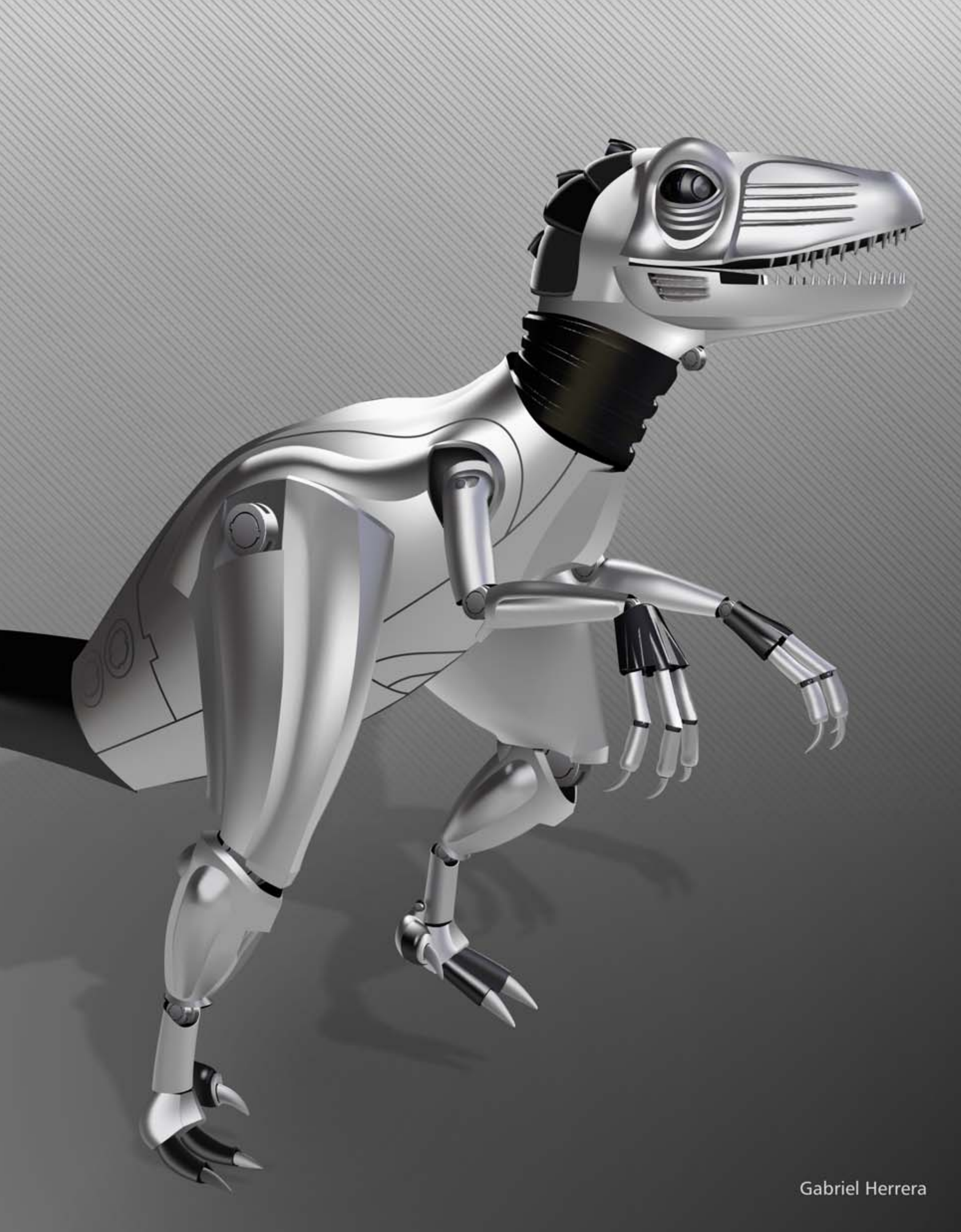


super TechBike KIDS
Pedale com Tecnologia





Fabiana Henkemaier de Souza



Gabriel Herrera



Алексей Оглушевич
Aleksey Oglushevich
Agustina Volpellier



Subhash V.P.




Pumesh Kumar


Héctor Calle E.


Nataliya Trush

Índice

D

G

M

N

O

P

R

Z